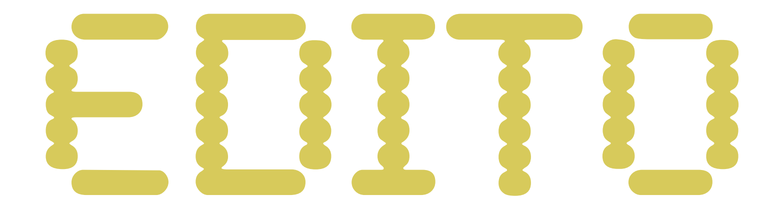


Desk File View Options
ST MAGAZINE
Nouvelle génération
ST MAG 148
C'EST FINI !
INTERVIEWS :
Rémi Vanel - Guillaume Tello - Vincent Rivière
Emmanuel Baranger- Eric Reboux - Axel Vaude
Rodolphe Czuba - Olivier Landemarre.
Mais aussi :
Le point complet sur
les navigateurs !
ST MAG TIRE
SA REVERENCE !
DOSSIER
SPECIAL HARDWARE :
CTPCI - Firebee
HxC - Hydra
Et bien sûr toute l'actualité
des logiciels et des démos !
AMIGA

par RayXambeR




© Didier Letot

Le nouveau ST Mag est arrivé ! Et toujours en couleur mais avec des pages supplémentaires pour marquer le coup puisque ce numéro 148 est amené à être le dernier numéro de ST Magazine. Pas le temps aux lamentations car tout le monde a bien conscience qu'il ne se passe presque plus rien dans notre univers en dehors de quelques développements, aussi bien hardware que software. Rien qui justifie d'avoir un magazine dédié à parution régulière.
De ce point de vue, force est de constater que remplir 36 pages sur une année devient presque un problème. A partir de là, le constat est simple.
Cependant nous pourrions tout à fait continuer ainsi et considérer STMag comme un peu le résumé d'une activité annuelle, sorte de bilan, de synthèse. Sauf que nous sommes bien peu à participer et que certains souhaitaient prendre de la distance, à la fois par manque d'envie et à la fois parce que celle-ci est tributaire de l'actualité. Cette dernière n'étant pas folichonne, c'est un problème qui a une fin.
Alors il ne faut jamais dire jamais et si, par miracle, sous l'impulsion de personnes désireuses de reprendre le flambeau pour la partie actualités (news, démos, mises à jour), pour développer une partie programmation, pour aller à la rencontre des personnes actives sur Atari, pour se déplacer dans les conventions et faire un reportage, il y avait de quoi alimenter les colonnes d'un nouveau numéro, alors oui nous le proposerons. Cela dit, l'actualité a besoin aussi de ne pas être trop ancienne, même si sur Atari nous n'avons jamais été du genre pressé (par la force des choses souvent !).

Bref, ce constat justifie notre très belle couverture avec le logo au mont Fuji qui a bien mérité sa retraite. Mais cela ne signifie en rien sa mort puisqu'une retraite peut tout à fait être active ! Nous avons préféré vous proposer un numéro 148 copieux, explosant le nombre habituel de pages, sorte de bouquet final pour remercier tous nos fidèles lecteurs depuis AtTOS n°1 (fichtre ça fait 10 ans maintenant !) ainsi que Godefroy de Maupeou pour nous avoir proposé d'utiliser le nom ST Magazine, tous les rédacteurs et maquettistes qui ont participé activement tout au long de ces années.

Je terminerais en citant deux personnes qui, sans elles, il n'y aurait jamais eu tout cela. Je pense immédiatement à Stéphane Perez alias Strider, qui a tenu la baraque pratiquement tout seul à certaines périodes, en scrutant toute l'actualité de nos machines, en se rendant à des manifestations, en rédigeant des articles intéressants et très bien écrits. Je pense aussi à Paul Caillet pour son soutien sans faille, aussi bien pour le site que pour la partie news. Mais je n'oublie pas de fidèles rédacteurs comme Thierry Milood, GT Turbo pour des parties programmation et bien d'autres. Didier Briel qui a longtemps traduit notre prose en anglais (avec Strider) et permis que ST Magazine puisse être lu plus largement. Sans oublier notre illustrateur Didier Letot qui nous a souvent soulagé de la création d'une couverture, chose jamais facile ! Et moi-même puisque j'ai choisi de lancer AtTOS, de le maquetter un certain nombre de fois, de l'imprimer et de l'expédier.

Les encore abonnés à STMagazine recevront autant de numéros de ReVival en dédommagement. Certes ce n'est pas le même univers (mais les machines Atari y ont toutes leur place) mais nous ne voulons léser personne dans l'histoire.

Bien sûr tous les numéros précédents restent disponibles, sur demande, moyennant des délais dans le cas de retirages.

L'aventure STMag s'arrête ici. Renaîtra-t-il tel le phénix ? On peut en douter mais nous ne fermons absolument pas la porte, étant toujours prêt à rendre service à la communauté atariste et plus général de passionnés de "vieilles" machines, de système alternatif et de jeu vidéo rétro.

Bonne lecture à tous et à toutes et encore merci d'avoir partagé avec nous notre passion commune, sur support "papier" n'en déplaise à certains. Nous resterons attachés à cet univers, à son état d'esprit (encore qu'il ait parfois dérapé)



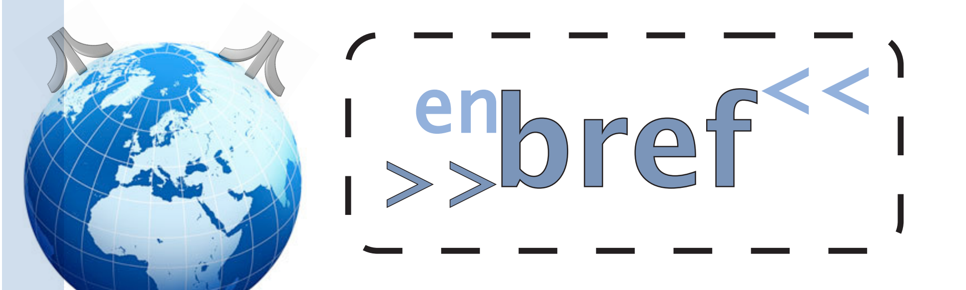
SOMMAIRE

ST Magazine est réalisé par l'association RayXambeR.

- Rédacteur en chef et président de l'association : Cyril Denis (RayXambeR)
- Conception et maintenance du site : Paul Caillet
- Rédacteurs : Stéphane Pérez (Strider), Thierry Milood (Tmi) – Olivier Landemarre Varen Casoli – Didier Letot – MadMax
- Maquette : Cyril Denis – Illustrations : Didier Letot – Couverture : Gregg

http://stmagazine.org

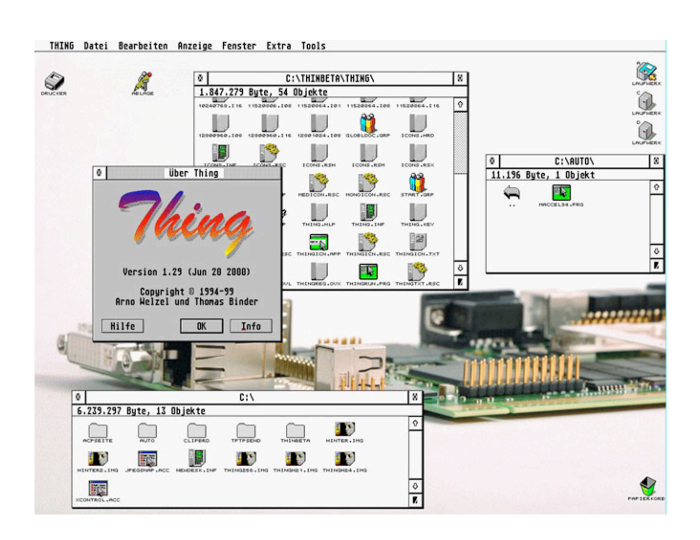
http://revivalgames.org



Les nouvelles du monde Atari

Thing sous licence GPL

Le célèbre bureau alternatif est de retour, et en *open* source s'il vous plaît. Ou plutôt, *sera* de retour car son code source doit être nettoyé et fusionné avec d'autres développements avant d'être distribué. En attendant, voici la clé d'activation publique pour la dernière version : user "PublicACP": ochl Piie juQd Kg6h kfUW ZiTh zbBr Uhbx. Un grand merci à l'équipe de l'ACP (FireBee) pour avoir fait bouger les choses.



STE Background Audio Player

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un accessoire capable de rejouer des échantillons sonores au format Wave en tâche de fond. La taille des fichiers est virtuellement illimitée puisque l'accessoire est capable de les lire directement depuis le disque dur. Fonctionne sur STE, Mega STE, TT et Falcon avec un disque dur et au moins 1 Mo de mémoire. En téléchargement sur *http://atari.8bitchip.info/STEbap.html*

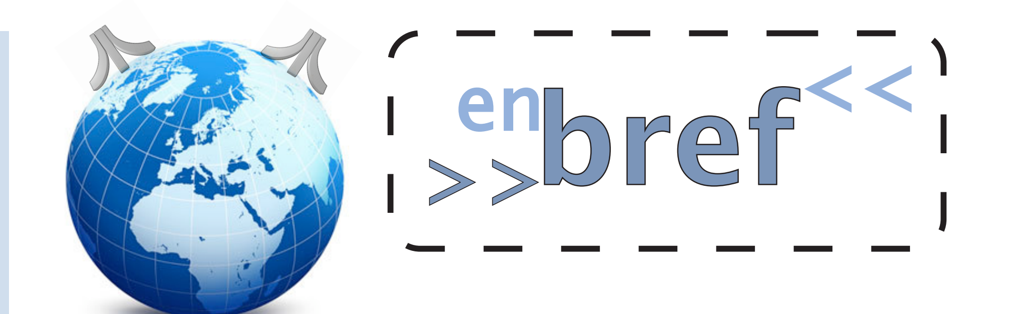
ARAnyM 0.9.11

Outre quelques corrections, cette version apporte un meilleur support des systèmes BeOS et Haiku. Au passage, nous conseillons aux habitués de Linux de tester le Live CD, basé sur une distribution SLAX. Tout ceci se trouve sur *http://www.aranym.org/*

Voxx devient freeware

Il s'agit d'un vocodeur, un dispositif permettant de traiter les signaux sonore, et plus particulièrement la voix humaine. Développé en 1993 sur Falcon, son auteur affirme qu'il s'agit du premier vocodeur logiciel au monde. Depuis, il a décidé de le mettre gratuitement à disposition de tous. Voici une initiative que l'on ne peut qu'encourager ! A récupérer sur *http://www.axxim.de/r3dias/R3_Vocoder3.htm*





FireBee : des débuts encourageants

En octobre 2010, la première série de cartes est parvenu chez Medusa Computer Systems. Les différents projets annexes avancent, notamment le pilote USB pour prendre en charge les stockages de masse ou encore les améliorations d'EmuTOS. En avril 2011, FreeMiNT et Linux sont en cours de portage sur cette nouvelle plate-forme. Il est possible de pré-commander un ordinateur FireBee pour 599 euros HT, vous trouverez de plus amples informations à ce sujet sur *http://acp.atari.org/news_fr.html*

Hatari 1.4.0

Cette version apporte beaucoup d'améliorations concernant l'émulation sonore et vidéo du STE et du Falcon. Le DSP finira par être un jour complètement émulé, qui sait ? De plus, Hatari est capable d'enregistrer l'émulation sous forme de fichiers vidéo AVI. Le site web du projet : *http://hatari.berlios.de/*

GEMDict 0.2

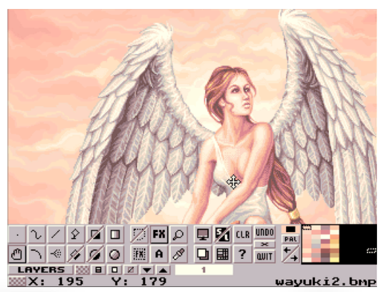
GEMDict permet de se connecter à des dictionnaires en ligne et de recevoir des définitions. Il vous faudra une connexion à Internet et une configuration relativement musclée puisqu'il nécessite MiNT, NVDI et un AES multitâche. En téléchargement, avec son code source, sur *http://gemdict.org/*

FreeMiNT 1.17.0

Cela faisait un petit moment que cet OS libre et multitâche n'avait pas été mis à jour. C'est maintenant chose faite avec cette version 1.17.0 qui embarque une multitude de petites corrections. FreeMiNT intègre XaAES, un bureau alternatif, ce dernier ayant subi des améliorations notables :gestionnaire de tâche, sélecteur de fichiers, meilleure compatibilité... XaAES reste bien sur désactivable si vous possédez votre propre AES. Je vous recommande cependant de bien tester la stabilité de cette version et sa compatibilité avec votre environnement avant de l'adopter (pour ma part je suis revenu à la 1.16). A télécharger sur *http://sparemint.org/sparemint/download.html*

Graf 2.2

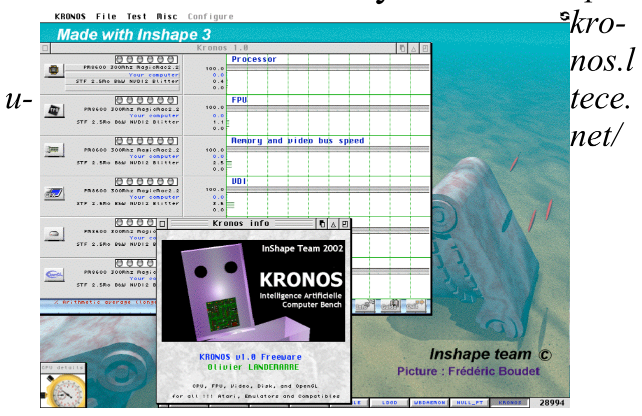
Un poids lourd du monde libre débarque sur TT et Falcon. GrafX est un logiciel de dessin en 256 couleurs, inspiré de Deluxe Paint et Brilliance, deux titres phares sur Amiga. Il vous faudra cependant une machine accélérée, bien qu'il puisse en théorie tourner sur un Falcon de base. Les sources sont également disponibles. A tester sur *http://nokturnal.pl/2011/01/grafx_atari_por/langswitch_lang/en*





Kronos 2.01

Il s'agit d'un logiciel de *benchmarking* pour nos machines préférées mais aussi pour les émulateurs. Du STF au FireBee en passant par ARAnyM, Kronos supporte les processeurs Coldfire et la carte accélératrice CaTTamaran. Pour connaître les performances de votre système : *http://kronos.lutece.net/*



TeraDesk 4.03

Quelques petites améliorations et corrections pour ce sympathique et léger bureau alternatif. En téléchargement avec ses sources sur *http://solair.eunet.rs/~vdjole/teradesk.htm*

gcc 4.5.2

Mikro a porté le célèbre compilateur C de GNU. Un système costaud sous MiNT et avec beaucoup de mémoire est chaudement recommandé. A télécharger sur *http://mikro.naprvyraz.sk/*

asm56k 0.963

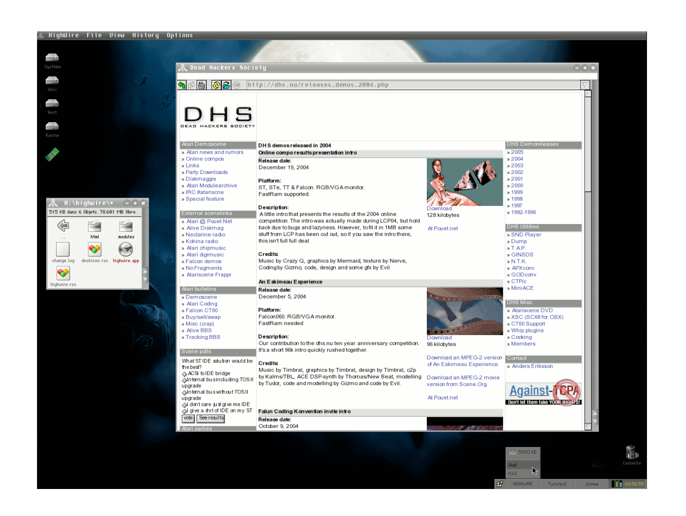
Les codeurs reconnaîtront immédiatement qu'il s'agit d'un assembleur pour le DSP 56001. Mais celui-ci est *cross-platform*, cela signifie qu'il peut générer du code pour DSP sans avoir de Falcon sous la main. Son auteur aimerait particulièrement avoir des retours en cas de bugs. A tester sur *http://sqward.net/?page_id=45*

NetSurf Browser porté sur Atari

Ce navigateur web *open source* est en cours de portage sur nos machines. Côté technique, il supporte le protocole HTTPS et les standards HTML 4.01 et CSS 2.1. De plus, il peut afficher les images PNG, GIF, JPEG, SVG, JNG, MNG et BMP. Cependant, il ne supporte pas JavaScript. Inutile de vous préciser qu'il vous faut au moins un Falcon CT60 pour en profiter pleinement. Il est disponible sur *http://nic-nac-project.org/~monokrom/geeklog/*

MyAES 0.93b

Olivier Landemarre a corrigé la version 0.93, sortie quelques semaines auparavant. Il s'agit d'un AES alternatif qui fonctionne sous des systèmes multitâches mais aussi sous TOS (sans accessoires). Cette version optimise l'utilisation de la mémoire vive. A télécharger sur *http://myaes.lutece.net/*

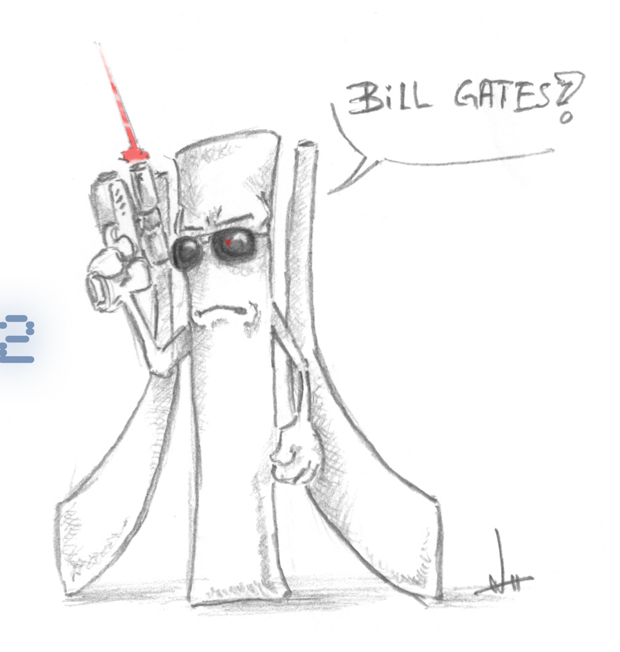


Strider, avec la participation de Paul Caillet



Axel Vaude

INTERVIEW 1/2



Vous croyez au destin ? Et bien moi je vais finir par y croire. Entre ma dernière couverture pour ST MAG et une rencontre qui n'aurait pas du avoir lieu, j'ai enfin pu mettre un nom sur l'auteur des graph' qui sont à l'origine de la création de mon personnage LETOS. Je remercie Franck Meric pour cette rencontre et son super site la bible atari (http://fr.meric.free.fr/) sans qui rien n'aurait été possible.

- Bonjour Axel peux-tu te présenter rapidement à nos lecteurs?

Bonjour. J'ai 38 ans, je vis à Dunkerque (pas très loin de Bergues). Je suis infographiste dans un bureau d'étude d'urbanisme à Lille.

J'ai commencé l'informatique en 1988 avec un atari 520STF, puis un STE et enfin un méga STE (tous plus ou moins customisés et améliorés).

- De quand date ton personnage ? Te souviens-tu comment t'est venue l'idée et le pourquoi de sa création ? et pourquoi avoir matérialisé le logo au mont Fuji plutôt qu'autre chose plus caractéristique des ordinateurs de la marque tout court ?

En 1991, je suis entré dans un club informatique à Calais, ça ne parlait que de programmation, de jeux, de bidouille... le rêve.

Le local était divisé en deux, d'un côté les Ataristes (les gentils) et de l'autres les Amigaïstes (les méchants). Il régnait une ambiance de saine compétition, tout était prétexte à montrer que sa machine surpassée l'autre. C'est dans cet état d'esprit que j'ai imaginé ce personnage, dans le cadre d'un fanzine que nous éditions. A l'époque il fracassait de l'Amiga.

- Est-ce que ce personnage a un nom ?

Il n'a pas de nom mais Fuji me plait bien finalement. J'avoue ne pas trop avoir réfléchi quant à sa représentation, utiliser le logo Atari me semblait évident, plutôt q'un 68000 qui n'aurait rien évoqué à la plupart des gens.

- Combien d'illustrations as-tu fait avec lui ? Est-ce que certaines ont été publiées dans divers magazines d'époque ?

Oula, je ne sais plus, un certain nombre (beaucoup ont disparus). J'en avais envoyé quelques uns à ST Magazine qui avaient été publié dans le courrier des lecteurs (cf fichiers joints)

- Avec quels outils les réalises-tu ? (dessin "main" puis scan puis retouche ?)

En général je me contente du papier,

Axel Vaude



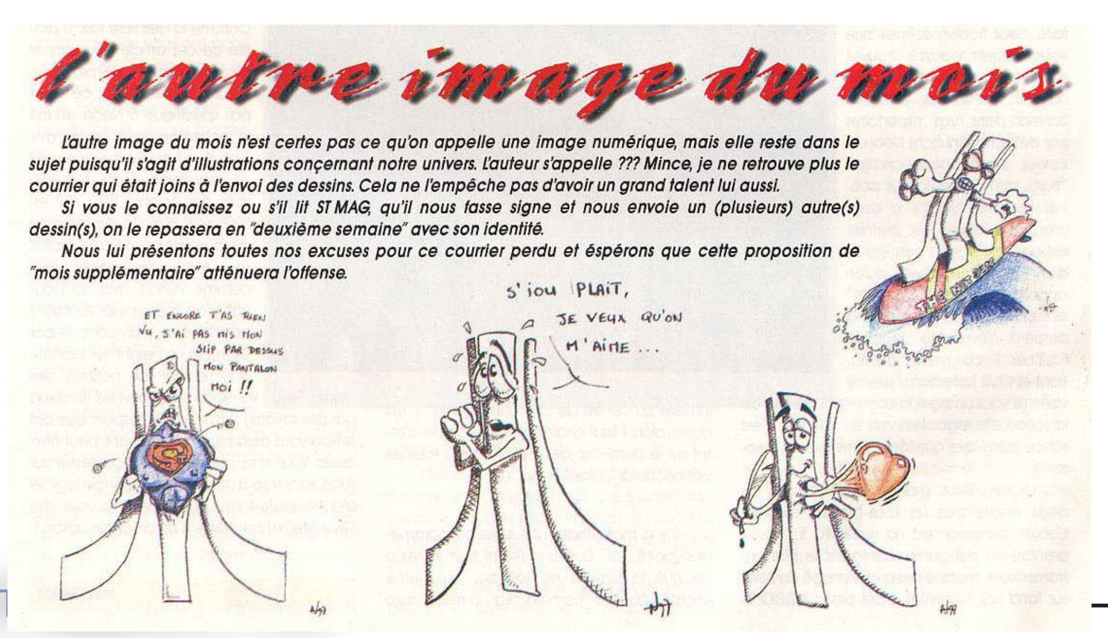
crayon, que je scanne ensuite. Parfois je le finalise à l'encre de chine, mais je le retravaille rarement à l'ordinateur (à part pour quelques touches de couleurs).
Je me souviens avoir fait des animations sur deluxe paint, çà m'avait pris un temps fou, et j'ai tout perdu. Depuis je privilégie le support papier.

- Toi et l'Atari est-ce de l'histoire ancienne ? Quelle relation as-tu ou as-tu eu avec cette machine (en tout bien tout honneur hein !) et, sans sombrer dans le "c'était mieux avant", qu'as-tu apprécié chez elles que tu ne retrouves plus nécessairement dans les machines actuelles ?
J'aimais l'Atari pour son côté simple, qui permettait de le bidouiller (au sens "noble" du terme si il existe) tant au niveau du software que du hardware. On sentait que ceux qui avaient un Atari étaient maitres de leur machine, je ne suis plus sûr que ce soit le cas maintenant.
Et puis mon souvenir de l'Atari est lié à ce club de passionnés où j'ai passé d'excellents moments (en tout bien tout honneur hein !).

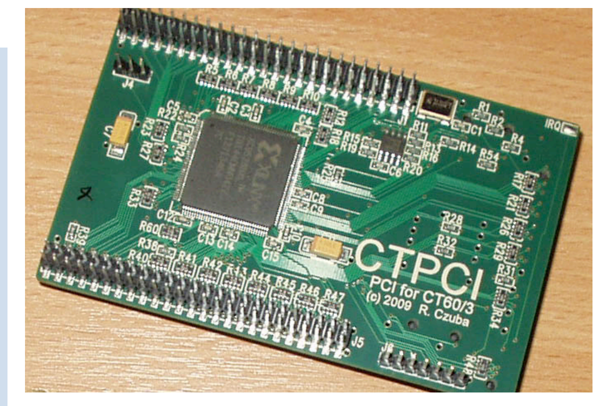
- T'intéresses-tu toujours à son actualité ? Utilises-tu toujours ce genre de matériel ?
J'avoue ne plus m'intéresser à son actualité, sauf depuis peu, lorsque Franck Méric (qui faisait aussi partie du club... dans les plus fondus) m'a parlé de son projet de "Bible Atari". J'ai été surpris de découvrir cette communauté autour de l'Atari encore très active.

- Accepterais-tu de nous proposer un dessin exclusif pour le tout dernier numéro de ST Magazine (le 148) ?
Bien sûr. Voici deux petits dessins : Fuji et ses bombinettes, et un pour taper sur '*crosoft* (ça fait toujours du bien)
Je tiens tout de même à remercier Didier Letot, pour avoir permis de m'exprimer ici, et surtout pour continuer à faire vivre ce personnage, à sa façon, mais avec le même état d'esprit.

Didier Letot


l'autre image du mois

L'autre image du mois n'est certes pas ce qu'on appelle une image numérique, mais elle reste dans le sujet puisqu'il s'agit d'illustrations conçernant notre univers. L'auteur s'appelle ??? Mince, je ne retrouve plus le courrier qui était joins à l'envoi des dessins. Cela ne l'empêche pas d'avoir un grand talent lui aussi.
Si vous le connaissez ou s'il lit ST MAG, qu'il nous fasse signe et nous envoie un (plusieurs) autre(s) dessin(s), on le repassera en "deuxième semaine" avec son identité.
Nous lui présentons toutes nos excuses pour ce courrier perdu et éspérons que cette proposition de "mois supplémentaire" atténuera l'offense.

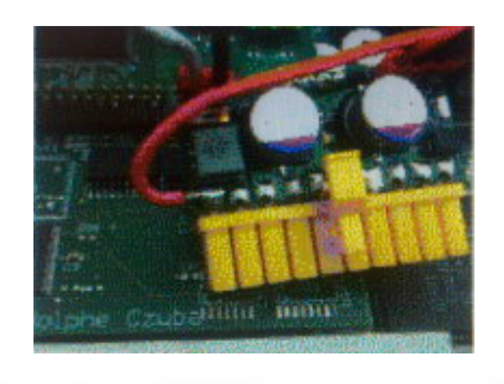


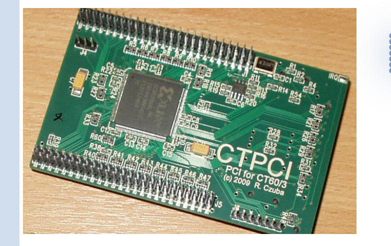
HARDWARE
CTPCI

Ca y est après de longs mois de patience les CTPCI ont toutes été livrées en ce début d'année afin de combler l'attente du SuperVidel (qui après un développement retardé sortira dans les prochains mois). Si la CTPCI permet théoriquement de brancher de multiples cartes PCI il faut toutefois reconnaître que son but est surtout d'apporter une solution au chip vidéo dépassé du Falcon en permettant l'utilisation de cartes vidéo de l'univers PC.

I. Le matériel

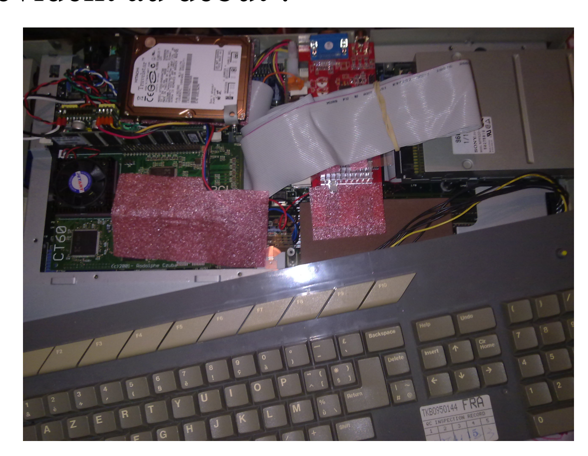
La CTPCI apparaît comme une simple carte s'enfichant sur le port d'extension de la carte accélératrice CT60 (et CT63), elle n'est donc pas autonome et de se fait limite quelque peu le nombre d'utilisateurs. Mais que ferait-on avec des modes vidéo si avancés sur un simple 030 ?
D'ailleurs je ne devrais pas dire la carte mais les cartes. En effet la CTPCI comprend en réalité 2 cartes, une carte fille se pluggant sur la CT60, et une 2ème comprenant 5 slots PCI. Oui 5 slots, de quoi donner de nouveaux horizons au Falcon ! Cependant il faut émettre des doutes quant à l'usage futur de ces 5 emplacements. Pour l'heure l'utilisation est surtout réservée aux cartes vidéo ATI, de la Radéon 7000 jusqu'à la 9250, le tout en PCI…3,3V (attention à ne pas confondre carte PCI 3,3V et 5V, heureusement bon nombre de cartes sont universelles et acceptent les 2). La documentation remet à plus tard un éventuel support pour des cartes réseau et USB, à suivre donc, même constat pour la prise en charge du nouveau port IDE plus rapide présent sur la carte fille. Quant au driver pour les cartes vidéos NVidia Patrice Mandin a pour l'instant mis de coté ses travaux par manque de temps.
Autre point important : la carte des slots est grande et empêche son installation dans un boîtier Falcon, celle-ci étant prévue spécifiquement pour les Falcon montés en tour. Mais pour les utilisateurs de Falcon CT60 dans le casier d'origine tout n'est pas perdu : la carte peut être sciée afin de ne conserver qu'un seul port PCI (finalement ça suffira pour mettre une carte vidéo). Ainsi raccourcie la CTPCI parvient à trouver sa place dans la carcasse étroite de l'Atari.
Enfin, 2 nappes IDE sont nécessaires pour relier la carte fille et la carte des slots, cette dernière est alimentée par une prise molex et un fil de 3,3V tiré depuis l'alim ATX. Personnellement j'utilise une PicoPSU, dans ce cas aucun fil de 3,3V ne semble disponible pour alimenter la CTPCI, il faudra souder un fil directement sur la Pico.





HARDWARE CTPCI 2/4

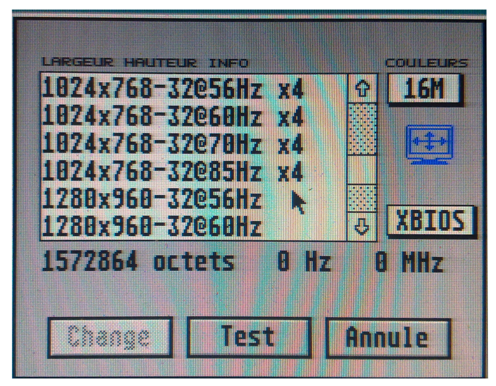
Mon choix s'est tourné vers une Radéon 7000 PCI de 64 mo, pas chère neuve (20€), largement suffisante pour avoir de beaux modes vidéos, et relativement compacte pour rentrer dans un Falcon d'origine. A cette fin il n'y a guère d'alternative que de placer la carte vidéo derrière le lecteur de disquette, vers l'emplacement du disque dur que j'ai du délocaliser, sans oublier de découper un petit rectangle pour faire sortir le port VGA. Un conseil : allégez la Radéon au maximum, enlevez la double sortie VGA s'il y en a une, démontez la plaque métallique de fixation inutile ici. Où placer le disque dur ? La seule solution que j'ai trouvé est de le mettre entre la CT60 et l'arrière du casier, il est maintenu avec 2 pates en fer bricolées pour l'occasion. Si cela peut sembler « systeme d » je dois admettre que je n'ai rencontré aucun soucis du coté matériel. En refermant la machine une certaine joie traverse l'esprit « tout ça dedans…», ce n'était pas quelque chose d'évident au début !



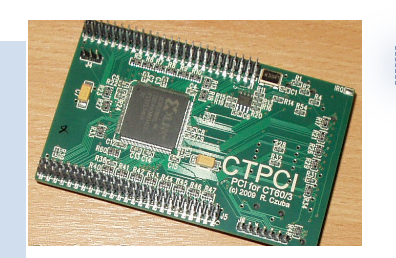
II. Le volet logiciel

C'est là que ça peut un peu se corser, avoir du beau matos c'est bien, savoir s'en servir c'est mieux. On branche le moniteur sur la sortie vidéo de la Radéon et on allume. Au démarrage déjà les choses deviennent inhabituelles, l'écran reste noir, au bout de 10 secondes par impatience on tapote sur espace et d'un coup l'écran s'éclaire et affiche les premières écritures en 1024*768 ! Ce temps d'attente au démarrage sera systématique, causé par le lancement de l'émulation X86. Si tout va bien la CTPCI est reconnue et votre carte vidéo apparaît dans la liste : « Display Controller (VGA) ».

Maintenant qu'on affiche quelque chose quel système d'exploitation choisir ? A ce stade là si rien n'est installé le simple TOS boote et c'est étonnant de le redécouvrir aussi fin. Une nouvelle boite de dialogue permet de choisir une résolution parmi un large choix de dimensions et de couleurs. Mais il ne faut pas se leurrer, les nouvelles capacités offertes par la carte vidéo trouvent un intérêt dans un usage multitâche. La CT60 avait apporté la puissance nécessaire pour utiliser en même temps de nombreux logiciels en multitâche, mais cette pratique trouvait vite ses limites avec une surface d'affichage trop restreinte laissant place à la confusion parmi toutes les fenêtres ouvertes. Avec la CTPCI c'est les grands espaces, l'utilisation devient propre et moderne.



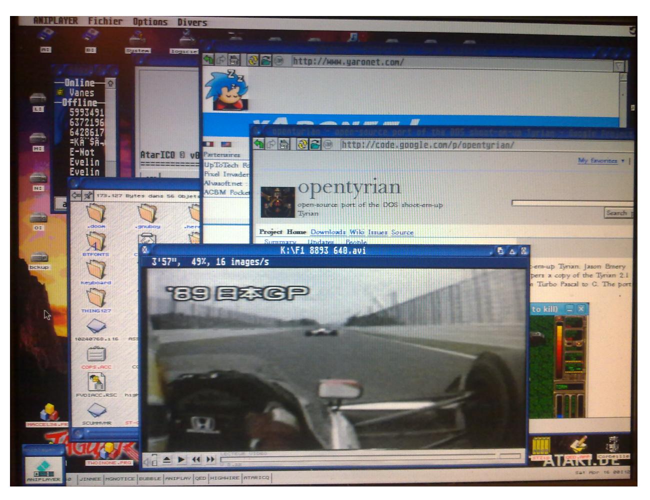
D'abord Magic qui même s'il n'est plus en développement depuis plus de 10 ans reste toujours une référence.



HARDWARE CTPCI 3/4

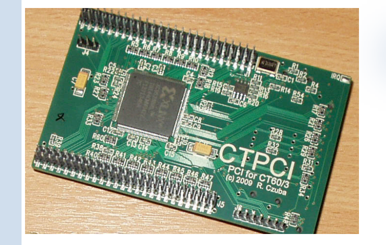
Didier Méquignon s'est attaché à le rendre compatible avec la CT60 et la CTPCI, un pack comprenant les patchs est disponible sur son site web. Attention vérifiez bien aussi que les drivers mentionnés sur l'écran de boot ne soient pas en version « beta », dans ce dernier cas le démarrage de Magic risque de planter sur un « exception processing 2 : access fault ». La mise à jour s'effectue simplement de manière logicielle, les fichiers sont inclus dans ce même pack. Il sera aussi nécessaire de remplacer la VDI par NVDI ou FVDI. Avec ce premier il ne faudra pas oublier de renommer les fichiers nvdidrv.sys du dossier GEMSYS afin de les désactiver. Quant à FVDI un tutoriel est présent sur AtariForge, mais je ne le détaillerai pas à cause de bugs dans la palette de couleur, rapportés à l'usage par certains utilisateurs.

Si tout a bien été copié la boite de dialogue pour changer de résolution est patchée, il n'y a plus qu'à en choisir une. Dans le cas contraire un CPX « Ati Radeon » est là pour changer la résolution. Avec Jinnee et en haute résolution Magic est superbe, rajoutez des icones modernes, un fond d'écran, de nouvelles fenêtres, et l'aspect est très bon ! Regarder les photos avec Zview en 32 bits devient un plaisir, le navigateur internet Highwire est métamorphosé, le défilement des pages est d'une grande fluidité, de même que les déplacements des fenêtres. J'ai préparé des vidéos avec une résolution de 640*480 pour les lire sur l'Atari, le résultat est aussi très bien, quiconque pourrait penser qu'il s'agit d'un ordinateur relativement récent. Etant donné que tout est plus fin on peut ouvrir beaucoup de logiciels sans confusion : on se retrouve vite avec plein de pages internet et traitement de texte ouvertes en écoutant des MP3 pendant qu'on visualise des photos tout en discutant sur ICQ,…

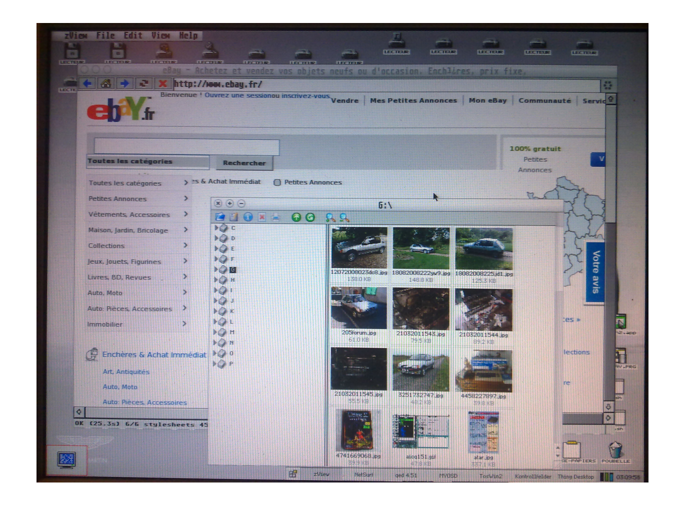


La compatibilité est très bonne, tout les logiciels essayés passent sans bugs, et même mieux certains semblent enjolivés par la finesse de l'affichage.

Enfin Freemint pourra constituer le système multitâche le plus facile à installer correctement avec la CTPCI. Il n'y a pas besoin de patchs, avec NVDI il faudra tout comme sous Magic renommer les fichiers nvdidrv. Quant à FVDI s'il fonctionne aussi je n'en parlerai pas à cause de quelques bugs qui entachent encore son usage : icones buggées avec le bureau Thing. Autre chose, que vous utilisiez XAAES ou MYAES il n'existe pas de boite de dialogue pour changer les résolutions. Le CPX « Ati Radeon » est prévu à cet effet, mais il sera préférable d'éditer soi-même le fichier de config de son AES. Il suffit de double cliquer sur une résolution listée par ce CPX, l'écriture du mode vidéo sélectionné apparaît en hexadécimale (utile pour XAAES) et en décimale (pour MYAES), il faudra alors rapporter cette valeur dans le fichier de configura-

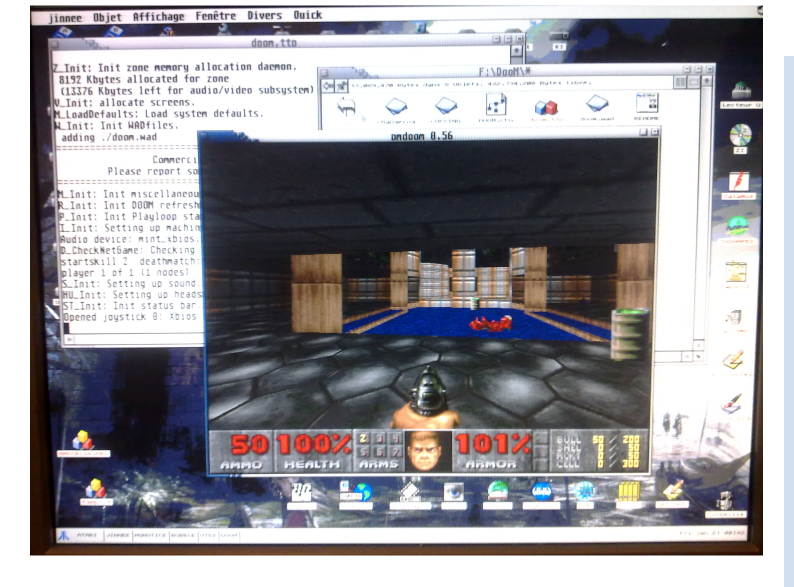


tion de l'AES. En matière de logiciels les remarques évoquées précédemment demeurent inchangées, à noter le superbe NetSurf (compatible seulement Mint-Net) qui tirera profit de la carte vidéo.



Et qu'en est-il des jeux ?

C'est dans les applications ludiques non GEM que la CTPCI trouvera ses limites face au futur SuperVidel. Tout lancement d'un jeu CT60 (portages), ou d'un autre classique Falcon voire ST provoque un écran noir, là où le SuperVidel saura basculer sur le bon mode vidéo compatible pour l'afficher. Toutefois une exception, les portages SDL permettent de jouer avec la Radéon en mode fenêtre, à condition d'avoir préalablement spécifié ce mode vidéo dans le fichier de configuration de son système (sous Magic : _ENV SET_SDLVIDEODRIVER=GEM et sous XAAES : SETENV SDL_VIDEODRIVER GEM). Je n'ai pas rencontré de problèmes avec les ports réalisés par Patrice Mandin, SCUMMVM fontionne aussi en mode fenêtre mais est inutilisable à cause d'un curseur de souris très saccadé.



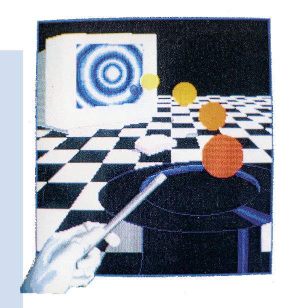
Il faut souligner que la CTPCI peut se désactiver au démarrage par simple pression de la touche ALT, il sera alors toujours possible de rebrancher son écran sur le port vidéo du Falcon afin de booter sur une partition où est installé un système dont le mode vidéo est configuré pour le Videl (640*480 max sans trucage).

Le vrai rôle de la CTPCI était de fournir aux utilisateurs de CT60 un affichage digne de ce nom, et c'est chose faite. Les usages annexes : carte réseau, USB, nouveau port IDE, ne seront que du bonus si leur support est un jour assuré. En attendant le Falcon prend un coup de jeune, on ne peut qu'espérer que ces nouvelles possibilités relanceront la scène atari comme l'avait fait la CT60 quelques années plus tôt.

MadMax







DEMOS

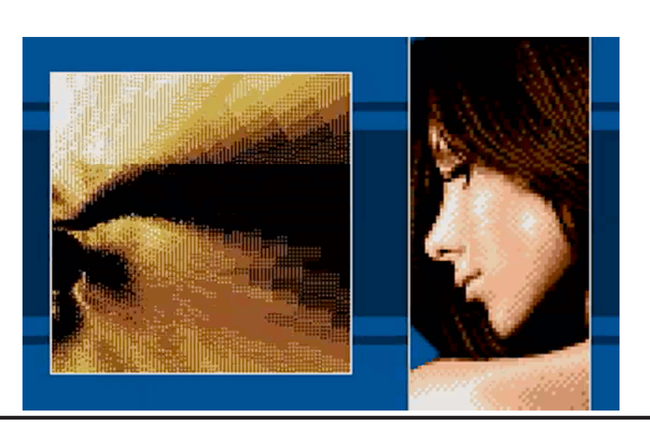
... et merveilles

Depuis l'an dernier, le Falcon semble avoir du plomb dans l'aile puisque la grande majorité des productions concerne les ST et STe. Les progrès des émulateurs jouent pour beaucoup. En effet, de nombreux codeurs préfèrent travailler sous Linux ou Windows et tester leurs programmes avec Hatari ou Steem. Néanmoins, espérons que le Falcon nous montre ce qu'un 030 ou un 060 a dans le ventre. Mais ne boudons pas notre plaisir, les démos ST et STe réalisées depuis STMag 147 sont de très bonne qualité.

A l'heure où j'écris ces lignes, la Outline 2011 vient de s'achever. Cependant, la plupart des productions ne sont pas encore disponibles. C'est également le cas de la démo ST du groupe After The Battle qui a remporté la compétition oldschool à la VIP 2011. Cela n'empêche pas la rubrique démos d'être bien fournie, il fallait bien ça pour l'ultime contribution de votre serviteur ;-)

Natrium par RNO

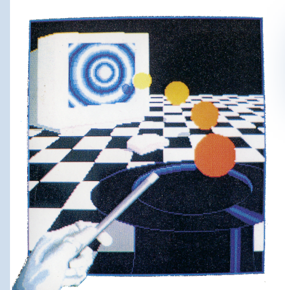
Et on attaque fort avec du lourd, du très lourd, même si cette intro ne dépasse pas les 96 Ko. Natrium est ce que l'on peut déjà considérer comme étant l'une des meilleures intros sur ST. RNO, un groupe très connu sur Amiga, s'attaque depuis peu au ST. Hé oui, des amigaïstes viennent nous montrer comment faire des intros sur ST, c'est un comble, non ?



Les différentes parties sont à la fois variées et rapides, on trouve par exemple un tunnel en 3D texturée, une déformation d'image, des objets 3D, un *twister* diablement fluide ou encore un *roto-zoom*. Les graphismes sont magnifiques, surtout si l'on apprécie les images de demoiselles peu vêtues. La musique, signée 505, est de bonne qualité, bien qu'elle se montre discrète face à ce déferlement de code sauvage. Cette intro enterre tout simplement à cent pieds sous terre la plupart des autres démos et intros ST. Elle a terminé en première position de la compétition intros de la Outline 2011. Un seul petit reproche : elle se termine brutalement. Pour tous ceux qui veulent voir ce qu'un ST a dans ses tripes !



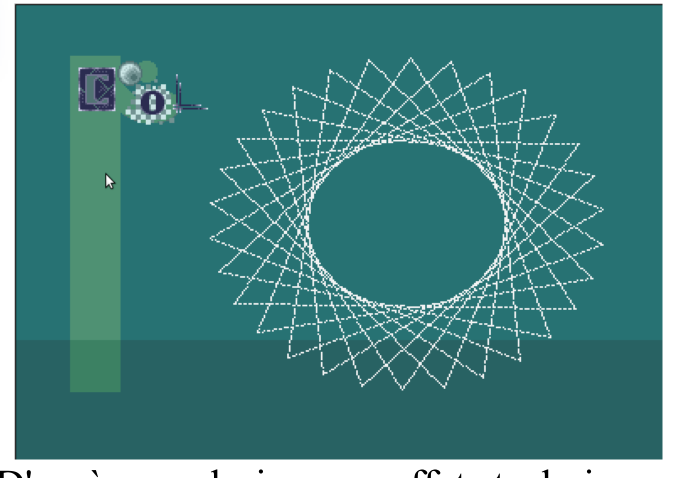
Fonctionne sur ST et STe avec au moins 1 Mo.



DEMOS

... et merveilles

2/6



Superstar par Positivity, Sector One et Live

Cette intro sans prétention est arrivée en seconde place lors de la compétition intros de la Outline 2011. Les effets techniques sont peu nombreux mais efficaces. Avec une pincée d'humour, il s'en dégage une atmosphère plaisante. Un bon design, clair et aéré, une musique entraînante de Dma Sc et quelques effets sympathiques : voici une petite intro rafraîchissante, à consommer sans modération.



Fonctionne sur ST et STe.

Lasse Reinböng par The Naughty Bytes

Cette intro est un peu particulière. Réalisée en 1997, elle ne fonctionnait que sur Falcon, suite à des erreurs dans le code. A l'origine, il s'agissait pourtant d'une intro ST. 14 ans plus tard, un certain ECG l'a patché pour qu'elle puisse fonctionner sur un ST et l'a montré à la Outline 2011.

D'après son design, ses effets techniques et sa musique, je trouve qu'elle est très inspirée de la célèbre "Flip-O-Demo" d'Oxygene et de Diamond Design (elle-même inspirée, rappelons-le, des démos sur Amiga des groupes Kefrens et Melon Design). D'ailleurs elle reprend quelques uns des effets, comme les vagues ou les figures géométriques composées de points. Parmi les autres effets, on trouve un damier qui zoome et un *rotozoom* assez lent. La musique n'est malheureusement pas une création originale. De plus, c'est la même que pendant l'introduction de la "Flip-O-Demo". Quant au design général et aux images, rien d'extraordinaire, on a fait mieux depuis. Bien qu'elle ait mal vieilli, elle reste plaisante à regarder après toutes ces années d'attente. Les puristes préféreront l'original à la copie.

Fonctionne sur ST, STe et Falcon.

Seven par YM Rockerz

YM Rockerz est un collectif de compositeurs de *chiptunes* sur Atari ST et STe. Cela faisait des années qu'ils n'avaient rien réalisé, c'est maintenant chose faite avec cette septième compilation sobrement intitulée Seven. Pour le plus grand bonheur de nos oreilles, nous retrouvons des artistes aux styles variés : 505,

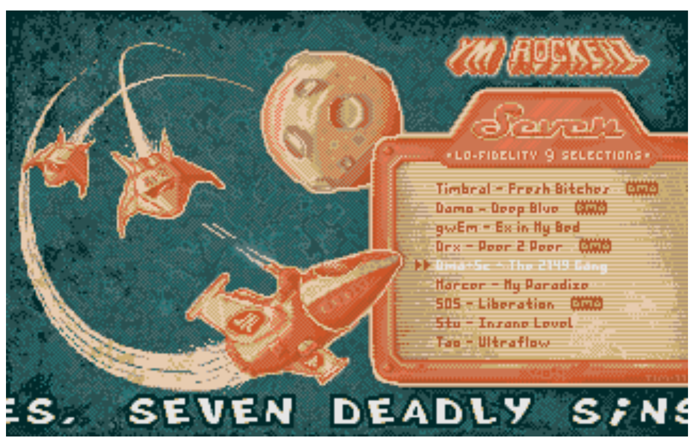


DEMOS

... et merveilles

3/6

Damo, Dma-Sc, Drx, gwEm, Marcer, Stu, Tao et Timbral. La compilation commence par une petite intro avant d'arriver sur l'écran de sélection des musiques. La présentation est sobre et efficace. A recommander pour tous les amateurs de *chiptunes*.

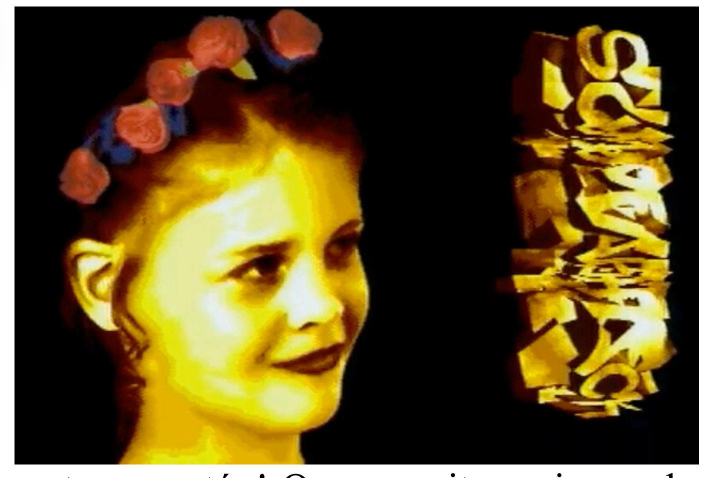




Fonctionne sur tous les Atari.

Sommarhack 2011 Invite par DHS

DHS est à l'origine de l'invitation pour la Sommarhack qui aura lieu (ou qui a eu lieu, les voies de la parution de ST-Mag sont impénétrables) début juillet en Suède. Cette démo se compose de quatre parties, toutes en *fullscreen*. Au menu : *scrolling* en parallaxe, *starfield* à base de petites boules qui zooment, logo en déformation, *scrolltext* géant.
La qualité de la restitution sonore est très bonne, on croirait voir une démo spécifique au STe. En effet, il est difficile de rejouer des échantillons sonores à une fréquence élevée tout en laissant assez de temps machine pour les effets techniques. Allez donc savoir quelle routine diabolique Gizmo et Evil nous



ont concocté ! Que ce soit au niveau du code, du design ou de la musique, il n'y a rien à redire, le ST est très bien exploité.
Fonctionne sur ST et STe avec au moins 1 Mo.



Visualize par Checkpoint

Quand on se rappelle des précédentes démos de Checkpoint, on peut s'attendre à du code bien bourrin, une vitesse proche de celle d'un escargot paraplégique et d'excellentes musiques. Hé bien pas cette fois. Le code est toujours aussi brutal, mais il est rapide. La musique de 505 est assez décevante par rapport à ce qu'il se fait actuellement. Le designer est sans doute parti très loin et très longtemps en vacances. On peut se demander où sont passés les images bien fignolées d'Exocet. De plus, toute la démo est ponctuée par un horrible flash rouge qui se déclenche environ tous les



dixièmes de seconde. Ca ne l'a pourtant pas empêché d'arriver en première position à la Sillyventure 2010. Des goûts et des couleurs...

En revanche, côté technique, c'est très réussi. Les caractères qui s'affichent sous forme de points en zoomant rendent très bien. Les autres effets sont relativement rapides, citons par exemple un tunnel texturé et des particules. Une démo globalement satisfaisante, à moins d'être épileptique. Un peu plus de design pour la prochaine fois, que diable !

Fonctionne sur ST et STe avec au moins 1 Mo.

Sventure par Paradox

Cette intro a été présentée lors de la Sillyventure 2010. Elle consiste en une succession d'écrans autour du même effet technique : des cubes avec ombrage de Gouraud. Si la musique de 505 est, comme bien souvent, de bonne qualité, ce n'est pas le cas du design. Les conversions d'images d'Exocet qui représentent son célèbre lapin vu sous plusieurs angles ne sont pas terribles et la fonte est franchement moche. Quant au choix des couleurs... disons qu'il faut aimer les cubes verts et oranges sur des images de fond en niveaux de gris. Ah, le fameux "design polonais" !

On peut aussi se poser la question de



savoir pourquoi un STe est requis et si les 2 Mo ne serviraient pas à précalculer les routines 3D. Le code aurait mérité d'être mieux mis en valeur, c'est dommage car cette intro ne restera pas dans les mémoires.

Fonctionne sur STe et Falcon avec au moins 2 Mo.

2011 par Positivity

Baah, l'un des codeurs de Positivity toujours en activité, fête ses vingt ans de code en assembleur. Il a réalisé une petite intro à cette occasion ainsi que pour le passage à l'an 2011. L'écran consiste en un logo 2011 sur lequel tombe de la neige. Simple mais efficace, avec une musique *soundchip* signée Dma Sc.



Fonctionne sur tout ST, STe, Falcon.



Siliventure 2010 Invitro par Mystic Bytes

Voici une démo qui change un peu de l'ordinaire. Il s'agit d'un *slide-show* entrecoupé de morceaux de code résolument *newschool*. Les effets montrent une sorte de tramage et de *blending* (transparence) au-dessus d'images numérisées.

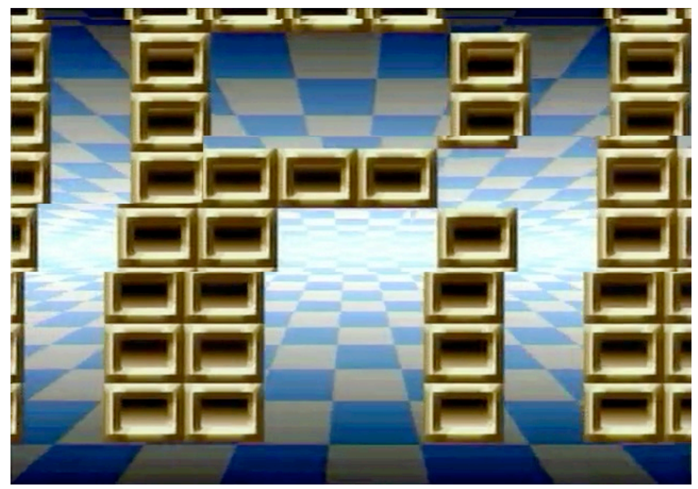


Un point particulier : la musique *soundchip* provient d'un ZX Spectrum (son processeur sonore est similaire à celui du ST). Elle est signée Yerzmyey. Le design est inégal : les images *bitmap* sont de bonne facture mais la fonte est horrible (on dirait la grande taille de la fonte système du ST, à peine retravaillée). Une démo intéressante à regarder, mais un peu lente.

Fonctionne sur tout ST, STe, Falcon avec au moins 2 Mo.

Appendix par DHS

En général, une *compo-filler* est une démo bâclée, sortie en hâte à l'occasion d'une *demo party*. C'est également sous cette appellation que DHS a présenté sa démo à la Sommarhack 2010. Ironiquement, c'est une production d'un très bon niveau, avec certes quelques bugs sur l'écran final, mais le STe est très bien exploité. Un premier effet avec des points, puis quelques zooms, une fractale en 3D, un joli plasma et un rotozoom lissé. Ce dernier rappelle un peu celui de la "Most Wanted Demo" par Scarface sur Falcon. Le dernier écran conclut de manière magistrale : un damier qui *scrolle*, accompagné par un énorme *scrolltext*.



La musique, un peu répétitive, reste correcte. Dans l'ensemble, Appendix est une très bonne démo pour STe, espérons qu'une version finale supprime les quelques bugs d'affichage et puisse se contenter de 2 Mo.

Fonctionne sur STe avec au moins 2,5 Mo.

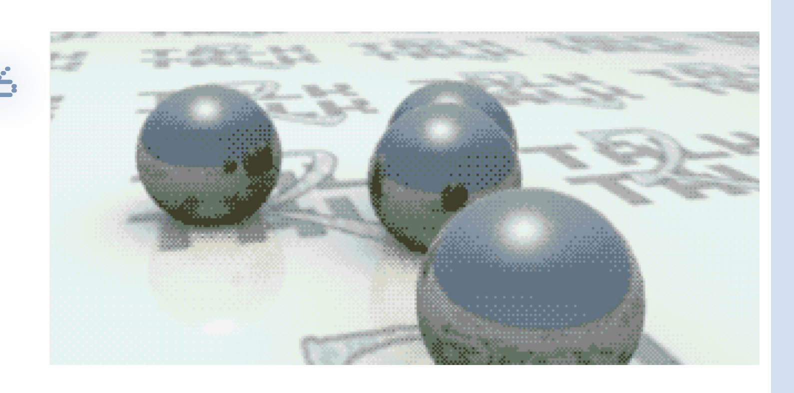


Talk Talk 2 par Excellence In Art

Il s'agit de la démo gagnante lors de la Sommarhack 2010. Moins technique que "Appendix", son intérêt réside dans son design et son ambiance quelque peu particulière. Le fil conducteur de cette démo peut se résumer à cette phrase : le monde n'est ni noir ni blanc. Excellence In Art est d'ailleurs spécialisé dans ce type de production, rappelons-nous de "Devotion", de "Just when I thought I was out" ou tout simplement de "Talk Talk" en 1993. C'est en quelque sorte sa marque de fabrique : un design léché, des musiques soignées et un message à faire passer.



L'aspect audiovisuel est donc tout particulièrement recherché, au détriment des effets techniques. Ils sont peu nombreux mais cela suffit pour éviter de tomber dans un simple *slideshow*. De plus, les différentes séquences sont synchronisées avec la musique. Les amateurs de code brutal passeront leur tour, les autres risquent de tomber sous le charme... à moins de sortir l'artillerie lourde puisque pas moins de 4 Mo sont nécessaires et



qu'un disque dur est fortement recommandé.

Fonctionne sur STe et Mega STe avec 4 Mo.

Vous en voulez encore ?

Alors ne manquez pas la sixième édition de la MAIN qui se déroulera dans la Grand Halle d'Arles du 14 au 16 octobre. Un peu plus tard, l'Alchimie 111111 aura lieu, comme son étrange nom l'indique, le 11 novembre, toujours à Tain l'Hermitage. Pour plus d'informations sur ces rassemblements, je vous invite à regarder sur *http://www.demoparty.net/2011/*

Un petit mot pour vous informer de l'existence d'un portail francophone dédié à la *demoscene*, avec un forum très actif qui traite de tous les aspects de cette culture *underground*, sans oublier nos machines préférées. Ca se passe ici : *http://www.demoscene.fr/*

Comme d'habitude, toutes les démos présentées dans cette rubrique sont disponibles sur Pouët : *http://www.pouet.net/*

Strider

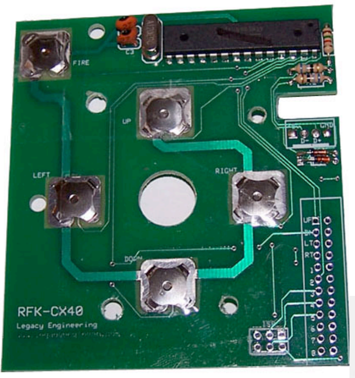


MANETTE CX-40 USB

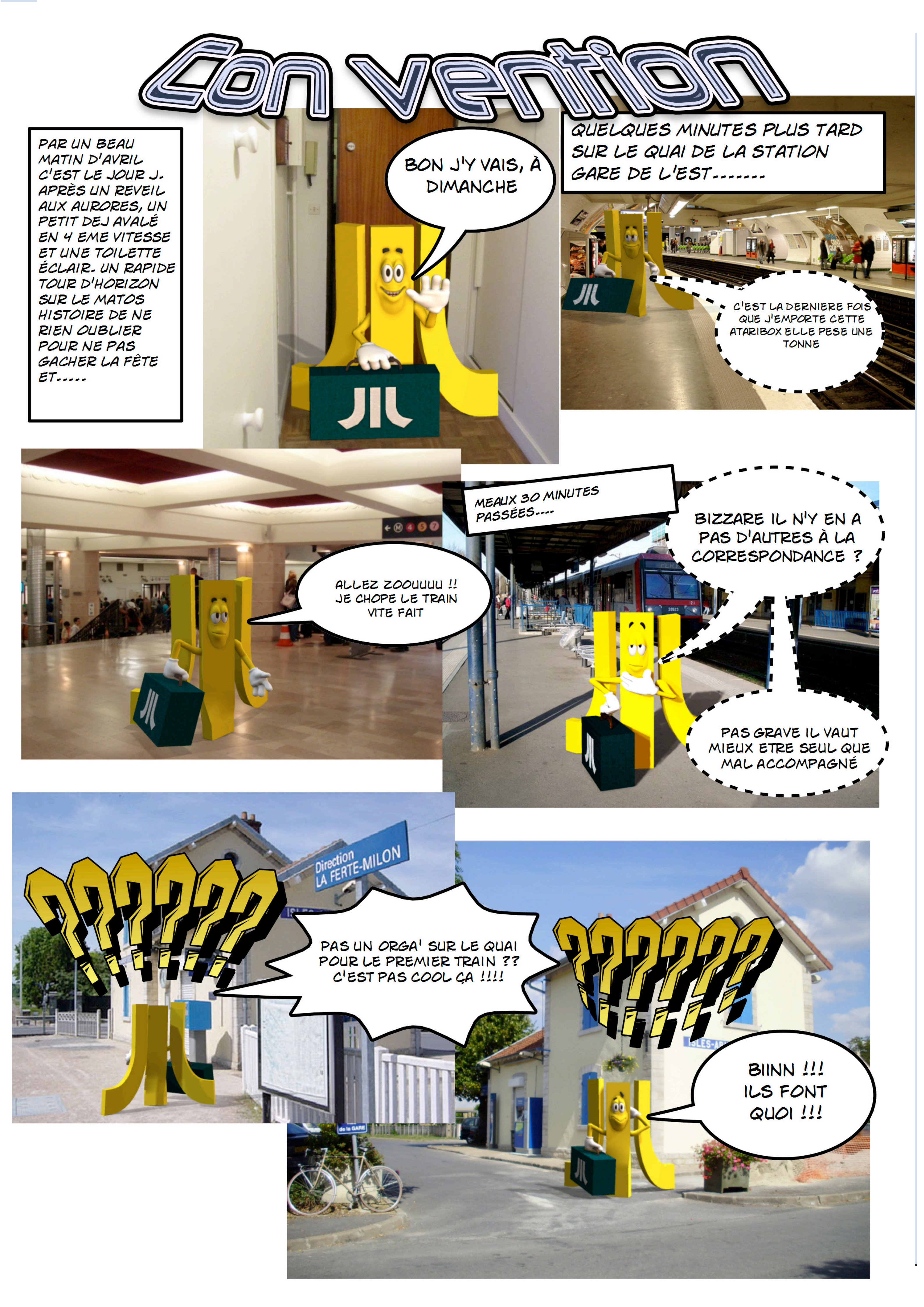


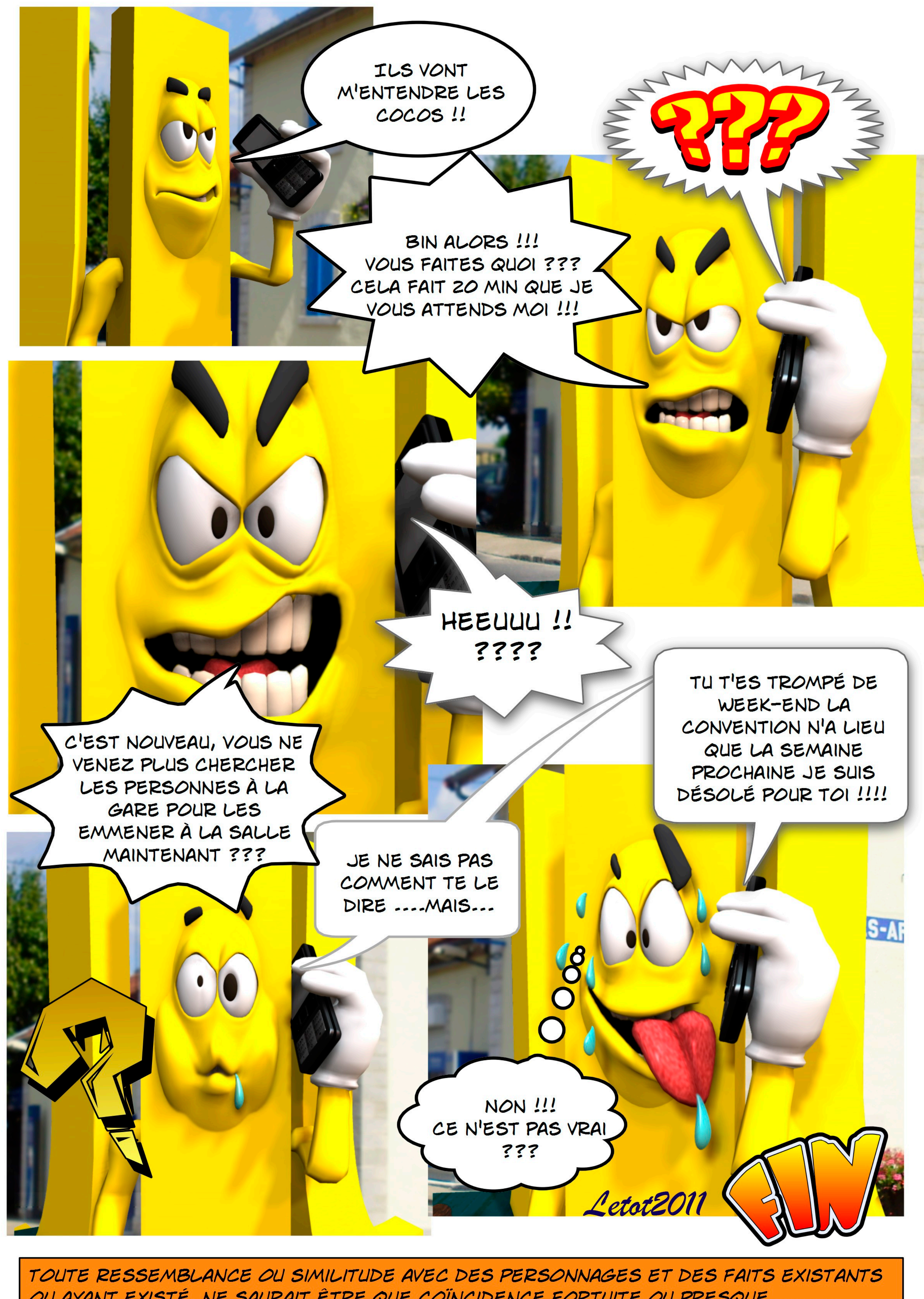
La bonne vieille manette Atari CX-40, fournie en standard avec la célèbre Atari VCS 2600, est de retour et se connecte désormais sur ordinateur équipé d'un port Usb, donc principalement Mac et Pc.
Le site *http://legacyengineer.com/store.html* permet de la commander. Nul besoin de *driver* pour l'utiliser, tout se passe généralement dans les options de configuration de l'émulateur utilisé. Avec Steem 3.2, le meilleur émulateur ST pour les jeux, il est nécessaire de faire reconnaître la manette dans l'icône prévu. Choisissez "Configure St Joystick" puis "Standard port" et enfin "Port 0 (mouse) et port 1 (Active)". Il suffit alors de cliquer dans une case de direction et de pousser le manche dans cette même direction pour que Steem enregistre la dite direction dans son système. Puis en faisant de de même pour le bouton, le tour est joué. Sur d'autres émulateurs, la manette est reconnu de suite.
Parlons un peu de la conception de ce bijou. Deux choix sont proposés : soit une manette toute faite avec câble Usb fourni qui relie la manette et l'ordinateur ; soit un kit CX 40 pour transformer votre ancienne manette Din 9 broches en Usb. Pour cela le circuit et le câble sont fournis, à vous de remplacer l'ancien circuit pour y placer le nouveau. Ce kit existe aussi pour les manettes de la série Flashback 2, console récente tout-en-un et contenant une quarantaine de programmes de l'Atari VCS en mémoire. Le coût de ces dispositifs est vraiment bon marché : environ 13 dollars pour un circuit, et entre 17 et 25 dollars pour une manette complète avec son câble. Et le choix de la couleur est possible : en noir ou en beige avec un bouton rouge ou bleu. Carrément du sur-mesure !
N'hésitez pas à commander c'est vraiment un bon achat pour qui souhaite retrouver les sensations d'antan.

Tmi






Con vention
PAR UN BEAU MATIN D'AVRIL C'EST LE JOUR J. APRÈS UN REVEIL AUX AURORES, UN PETIT DEJ AVALÉ EN 4 EME VITESSE ET UNE TOILETTE ÉCLAIR. UN RAPIDE TOUR D'HORIZON SUR LE MATOS HISTOIRE DE NE RIEN OUBLIER POUR NE PAS GACHER LA FÊTE ET.....
BON J'Y VAIS, À DIMANCHE
QUELQUES MINUTES PLUS TARD SUR LE QUAI DE LA STATION GARE DE L'EST.......
C'EST LA DERNIERE FOIS QUE J'EMPORTE CETTE ATARIBOX ELLE PESE UNE TONNE
ALLEZ ZOOUUUU !! JE CHOPE LE TRAIN VITE FAIT
MEAUX 30 MINUTES PASSÉES....
BIZZARE IL N'Y EN A PAS D'AUTRES À LA CORRESPONDANCE ?
PAS GRAVE IL VAUT MIEUX ETRE SEUL QUE MAL ACCOMPAGNÉ
Direction LA FERTE-MILON
??????
PAS UN ORGA' SUR LE QUAI POUR LE PREMIER TRAIN ?? C'EST PAS COOL ÇA !!!!
??????
BIINN !!! ILS FONT QUOI !!!


ILS VONT M'ENTENDRE LES COCOS !!
???
BIN ALORS !!! VOUS FAITES QUOI ??? CELA FAIT 20 MIN QUE JE VOUS ATTENDS MOI !!!
HEEUUU !! ????
C'EST NOUVEAU, VOUS NE VENEZ PLUS CHERCHER LES PERSONNES À LA GARE POUR LES EMMENER À LA SALLE MAINTENANT ???
JE NE SAIS PAS COMMENT TE LE DIRE ....MAIS...
TU T'ES TROMPÉ DE WEEK-END LA CONVENTION N'A LIEU QUE LA SEMAINE PROCHAINE JE SUIS DÉSOLÉ POUR TOI !!!!
NON !!! CE N'EST PAS VRAI ???
Letot2011
FIN
TOUTE RESSEMBLANCE OU SIMILITUDE AVEC DES PERSONNAGES ET DES FAITS EXISTANTS OU AYANT EXISTÉ, NE SAURAIT ÊTRE QUE COÏNCIDENCE FORTUITE OU PRESQUE ....



INTERVIEW...
... À LA VOLÉE !

Le temps passe vite, plus de 17 ans qu'Atari a fermé. Malgré cela, pendant de nombreuses années certains passionnés se sont dévoués à entretenir une petite flamme par leurs développements. En leur honneur nous souhaitons donner la parole à ceux qui ont sévi ces dix dernières années envers et contre tout, parlant la langue de Molière. Mais cela ne retire en rien l'admiration que nous pouvons avoir pour ceux qui l'ont fait dans une autre langue !

Avant de laisser la parole à ceux qui ont bien voulu répondre à nos questions, saluons quelques auteurs que nous n'avons pas réussi à contacter. Comment ne pas évoquer la générosité de Roland, un programmeur hors pair (Upsis, Eazy GEM …), un véritable artiste de la programmation et qui édite aujourd'hui un logiciel de gestion de dossier médical énorme nommé Médintux. Sacré Roland parti en Corse avant de nous renvoyer son interview ! Didier Méquignon que tout le monde connait pour ses réalisations dont Aniplayer et tous les développements logiciels qui ont permis de faire tourner les CT60, CTPCI et qui aujourd'hui est un des quatre piliers du projet Firebee (on en parle un peu plus bas). Patrice Mandin et ses divers portages (SDL, Doom…) ainsi que son travail sur le driver vidéo 3D «Nouveau» pour Linux. Il nous vient à l'esprit un autre développeur hors pair au surnom de Zorro un ami belge. Ill n'y a pas beaucoup de développeurs capables de rivaliser avec lui pour la création de nouveaux logiciels GEM son Zview un logiciel d'image et de lecture PDF incomparable en rapidité et en beauté. Terminons par saluer deux programmeurs que j'ai côtoyé pour plusieurs projets pour lesquels j'ai pu apprécier leur code, particulièrement propre : Dominique Béréziat connu pour sa librairie Windom (Zview l'utilise !) et Arnaud Bercegeay qui a collaboré à de nombreux projets et écrit pas mal de petits logiciels, son travail sur la gemlib avec sa documentation est très appréciée des développeurs. Je salue les autres connus (comme Pierre Thontat (Troll, Litchi…), Philippe Donzé(tos.lib, arcview, GemJing..), François Galéa (CD-Lab), Jean Lusetti (Vision), Patrick Merminod (Inshape 2), Pascal Barlier (Wensuite), Loic Sébald (XtenDOS), Xavier Joubert…) ou inconnus.

Laissons plutôt maintenant la parole aux développeurs.



Rémi Vanel

auteur du logiciel Mountain

OL : Bonjour Rémi, je ne te connais pas bien à part Mountain as-tu fait d'autres réalisations ?

RV : Bien sûr, Mountain est mon plus gros projet. Mais avant cela, je me suis lancé dans quelques réalisations qui touchent pas mal de domaines :
- "C'est quoi donc ?" : un analyseur de fichier
- "The Filler" : permet tout simplement de sauvegarder un répertoire en remplissant aux mieux des disquettes.
- "BackGround Player" : un petit joueur de fichiers qui pouvait s'installer en accessoire et donc être disponible à tout moment.
- "Speed Print" : Logiciel de mise en page pouvant exploiter les nouveau drivers SpeedoGDOS pour imprimer des images en haute qualité
- "FLX Work Pack" ensempble de logicels pour travailler les animations FLI/FLC/FLH

OL : Quel projet t'a le plus marqué ?

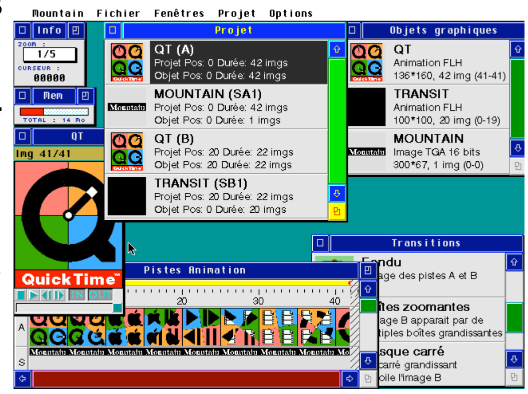
RV : J'ai une pensée spéciale pour "C'est quoi donc ?" qui est mon premier logiciel écrit en langage C et le premier largement distribué. C'était un postcardware, et j'ai réellement reçu pas mal de cartes postales, y compris de l'étranger. The filler aussi a un côté sympa car il a été écrit pendant une Assemblé Générale de Faucontact pour le concours logiciel. Mais le projet le plus marquant est bien entendu Mountain par la quantité de retours et de ventes que j'ai eu. C'est aussi le plus long et le seul qui a vraiment fait intervenir des partenaires externes, dont Didier Mequignon pour l'import export QuickTime.

OL : Comment est née l'idée ?

RV : J'étais chez un Ami (Kasar du groupe Positivity) qui en plus de son Falcon avait également un PC. Il m'a montré le logiciel Première d'Adobe, j'ai trouvé le concept excellent, mixer les vidéos sur une timeline, avec les transitions et effets. Suite à cette reoncotre, je n'ai eu qu'une seule idée en tête, faire un équivalent sur Falcon ! Même si je n'avais pas moi même l'utilité d'un tel outil, le défi technique et l'absence de réel concurrent dans le monde Atari m'ont fortement motivé.

OL : Quelle à été la pire galère rencontrée ?

RV : Outre le fait que le développement du logiciel à eu lieu lors de mes années de classes prépa (math sup), qui m'on laissé peu de temps, j'ai du apprendre l'assembleur pour optimiser les routines graphiques et effets spéciaux. J'ai utilisé le plus possible les nouvelles fonctions du 68030.



Malheureusement, lorsque j'ai voulu lancer le logiciel dans un émulateur Atari pour PC, tout plantait car il n'émulait que le 68000 ! J'ai dû réécrire pas mal de fonctions et cela a été une belle galère de trouver un équivalent aux avancées du 68030.

D'un autre côté, le bonheur de voir ma première réalisation sur la disquette d'ST Magazine ou un article complet sur Mountain rédigé par Godefroy de Maupeou dans "Login" est sans comparaison ! J'ai d'ailleurs rencontré Godefroy pour la première fois dans sa "taverne" des Alpes, un mix de boutique Atari et rédaction d'ST Mag, c'était mémorable et passionnant.

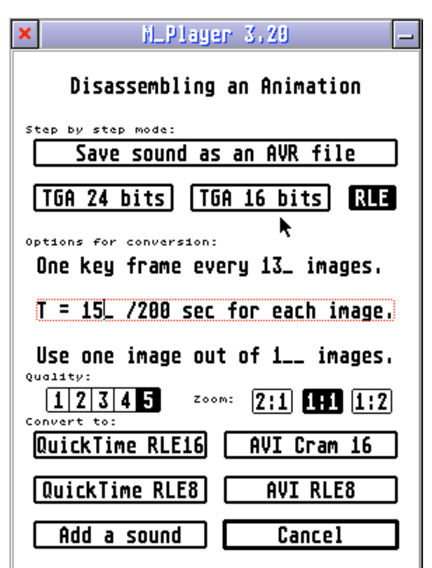
OL : Un regret à propos du monde Atari ?

RV : Le plus grand regret est bien entendu le sentiment d'avoir été complètement "lâché" par la maison mère. Heureusement que les fans et autres constructeurs ont pris le relais avec une vigueur impressionnante !

Guillaume Tello

l'archétype du "fou" d'assembleur 68K !

OL : Guillaume peux-tu te présenter?



GT : Guillaume Tello, 45 ans, sur Atari depuis fin 1986. J'ai réalisé un interpréteur/compilateur FORTH, M_Player, MP_STE et diverses autres choses. J'ai aussi écrit quelques articles dans ST Mag et Testostérone. Enfin j'ai un site WEB (http://gtello.pagesperso-orange.fr/) qui me permet encore d'avoir des contacts avec des Ataristes bien éloignés!

OL : Et qu'est ce qui te motive encore car tu es toujours actif ?

GT : Avant tout le plaisir de programmer sur une machine simple et efficace avec des outils tout aussi simples et efficaces. Je continue de mettre à jour mes programmes et d'en écrire d'autres, principalement avec mon FORTH et l'assembleur de chez Brainstorm.
Comme machines, j'ai des STE, un Mega STE, deux TT et un FalconCT60.
Le TT étant celui de prédilection. J'attends avec appréhension le jour où tout ça tombera peu à peu en panne... (NDRL : et il ne vous dit pas tout !)

OL : Une petite anecdote à nous raconter ?

GT : Au début de M_Player, les développeurs de Visual Assembler m'avaient contacté pour intégrer mes sources dans

une coquille plus professionnelle, multi-fenetrage, multitâche. Je les avais envoyé bouler avec pas beaucoup de tact. Aujourd'hui M_Player reste un programme "à l'ancienne" qui s'intègre mal aux systèmes plus récents malgré mes efforts.

Emmanuel Baranger

est connu pour 1 logiciel EB Model, un modeleur 3D pour POV (célèbre raytraceur libre), écrit en GFA

OL: Bonjour Emmanuel, comment t'est venue l'idée de créer un modeleur 3D pour POV? Ce n'est pas ce qui est le plus facile à écrire, tu n'as rien programmé de plus simple avant ?!!!

EB: Bonjour Olivier. Tout cela remonte à longtemps, il n'y avait pas grand-chose de disponible sur ATARI à l'époque. Cyber Studio certes, mais pour faire des images avec P.O.V. c'était assez limité. Du coup que faire ? Attendre que quelqu'un le fasse ou me lancer et le faire moi-même. J'ai opté pour la seconde solution. Avant, j'avais, comme beaucoup de ma génération, programmer des petits jeux par exemple. Je suis de l'époque Hebdogiciel et consort :)

OL : Tu as choisi le GFA Basic comme Pierre Thontat, ne regrettes tu pas ton choix aujourd'hui pour des raisons de portabilité qui t'empêche de le développer sur un autre système?



EB : Absolument pas. Et d'ailleurs actuellement je continue (doucement) une adaptation GNU/Linux en Gambas (un basic objet) de EB Model. J'ai toujours soutenue que le langage importait peu. C'est l'idée qui est importante et l'analyse (80% de la création). Le codage lui n'est rien d'autre qu'une traduction en termes informatiques de l'analyse faite avant. Et que cela soit fait en GFA, en C, en C++ ou tout autre, ce n'est pas le plus important. Le GFA offrait tout ce dont j'avais besoin et donc je ne regrette pas ce choix :)

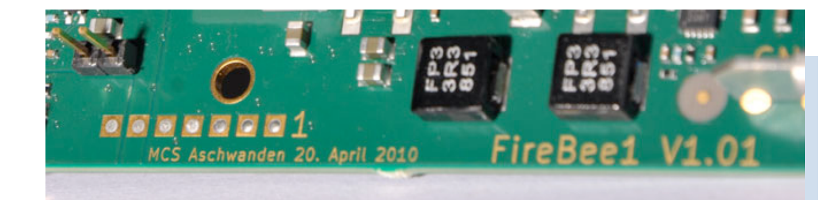
OL: As-tu une petite anecdote à raconter?

EB : Houlà. Sur plus de 10 ans il en est arrivé des choses :). Disons que l'un de mes meilleurs souvenirs fut de recevoir par courrier une console Jaguar en remerciement de mon travail sur EB Model 3. Oui oui, une Jaguar ! Et elle st toujours là et fonctionne toujours :)

Vincent Rivière

un développeur dont on entend beaucoup parler actuellement et particulièrement mystérieux ...

OL: Vincent, il faut nous expliquer comment cela se fait que quelqu'un d'aussi prolifique que toi était encore ignoré il y a seulement trois ans ?



VR: J'ai découvert l'informatique à l'école primaire sur TO7, et ca a immédiatement été ma vocation. Je faisais de petits programmes en Logo puis en Basic. Malheureusement, les ordinateurs de l'époque étaient trop chers pour moi. Ensuite, au lycée, j'ai rencontré des amis qui m'ont fait découvrir l'Atari ST et je l'ai trouvé génial. Finalement, en 1992, j'ai pu m'offrir un STe qui a été mon seul ordinateur jusqu'en 1997. Durant cette période, j'ai exploité cette machine au maximum pour accumuler le plus de connaissances possibles : Omikron Basic, assembleur, langage C... et j'ai ainsi acquis une certaine expertise. Mais malgré cela je n'ai jamais rien produit. J'aurais aimé devenir démo-maker ou programmeur de jeux. Puis je suis passé sur PC où le scénario a été plus ou moins le même. Donc ma connaissance du monde Atari se limite au ST, je suis passé à côté du Falcon et des clones.

OL: Pour ceux qui ne te connaissent pas encore quels sont tes développements actuels ?

VR: En 1998, j'ai commencé à programmer en C++, et c'est devenu mon langage de prédilection. A la même époque, j'ai découvert la cross-compilation, j'ai trouvé ça vraiment pratique. Ca m'a donné envie de bricoler des programmes pour Atari en C++ depuis Windows. Et c'est ainsi que je me suis intéressé à GCC. Vers 2001, j'ai découvert les patches de SpareMiNT et ceux de Patrice Mandin, et j'ai commencé à les porter vers les versions récentes de GCC en les compilant pour Windows. Les binutils et GCC sont des projets énormes, leur recompilation prenait plusieurs heures sur les machines de l'époque. De plus, il y avait des bugs un peu partout, j'avais l'impression d'avancer à tâtons dans le noir. J'y ai réellement passé des années. En 2007, j'ai fermement décidé que tous ces efforts ne resteraient pas vains, donc je me suis remis au travail de plus belle et j'ai enfin publié la première version de GCC 4.x pour la cible MiNT fonctionnant sous Windows/Cygwin. C'est comme ça que je suis sorti de l'ombre. J'ai fait une annonce dans les newsgroups, et peu après j'ai découvert la MiNT Mailing List et ses membres très actifs. Depuis cette époque, je continue à maintenir les patches de GCC et les binaires pour Cygwin. D'autres personnes les utilisent pour porter le cross-compilateur vers d'autres systèmes d'exploitation, y compris vers MiNT lui-même où GCC 4.x est en train de devenir la version officielle. Et finalement, fin 2008, j'ai rejoint le projet ACP Reloaded pour mettre au point le FireBee.

OL: Le projet Firebee est bien avancé grâce techniquement à Fredi Aschwanden (NDLR: concepteur de la carte plus connu pour la réalisation des ordinateurs Hades et Médusa), Didier Méquignon et toi. Pourquoi avoir plongé dans ce projet ?

VR: J'avais toujours eu envie de construire un ordinateur complet à partir de zéro. Le projet ACP a été l'occasion de concrétiser ce rêve. Comme je l'ai dit précédemment, je n'utilise plus de machine Atari depuis plus de 10 ans, je préfère avoir un PC rapide et des émulateurs. Mais l'enthousiasme entourant le projet ACP m'a touché, et je me suis dit que si les connaissances que j'avais accumulées depuis toutes ces années pouvaient enfin servir à quelque chose, c'était une bonne occasion de les exploiter. Je n'avais jamais entendu parler du ColdFire, mais étant un cousin du 68000, il m'a paru facile d'accès. Ma première tâche a été de porter le cross-compilateur GCC pour la cible ColdFire, mais aussi la MiNTLib et les autres librairies. Généralement, les sources C ne nécessitent aucune modification, mais les quelques sources assembleur doivent être manuellement adaptés. Ensuite, je me suis intéressé à EmuTOS. Il s'agit d'une ROM libre compatible avec le TOS d'Atari, principalement utilisée avec les émulateurs. Etant un système d'exploitation à part entière, les couches basses sont écrites en assembleur. Petit à petit, j'ai réussi à le porter entièrement sur ColdFire, et aujourd'hui il fonctionne parfaitement sur le FireBee, ainsi que sur d'autres machines exotiques. Finalement, j'ai adopté le projet EmuTOS en devenant son administrateur officiel.
Actuellement, je travaille au portage de FreeMiNT 100% ColdFire. C'est un peu plus compliqué que les tâches précédentes, mais ce n'est qu'une question de temps.

OL: Déjà des idées de développements futurs ?

VR: Plein ! Mon grand projet, c'est un environnement de développement pour écrire des jeux en C++ portables sur n'importe quelle machine. C'est pour cela que je m'intéresse aux cross-compilateurs. Mais ça dure depuis plus de 10 ans, et comme je passe beaucoup de temps sur des projets annexes, ça n'avance pas beaucoup. Je m'intéresse aussi aux émulateurs. J'aimerais beaucoup pouvoir utiliser d'anciens programmes Atari sur les systèmes modernes, sans la lourdeur des émulateurs complets qui existent actuellement. J'ai fait quelques tests en ce sens qui s'avèrent très prometteurs. Mais tout cela demandera encore beaucoup de temps. Je commence à revoir mes priorités en espérant publier un jour quelque chose de concret.

Rodolphe Czuba

OL : Certains t'adulent d'autres te détestent, mais qui ne te connaît pas ? L'autre jour je discutais avec un autre interviewé et il me demande qui sera dans les interviewés et je divulgue ton nom vu que tu m'avais donné ton accord. C'est sorti du fond du cœur il m'a sorti « Ah oui l'Indien je me rappel, je l'ai rencontré lors d'un expo Atari à Paris ». Et je lui dis « bah pourquoi ? » et il me répond « Et bien il a de très grand cheveux et la queue de cheval, l'indien

quoi ! »

Je ne t'ai jamais vu (ou alors peut être sans savoir qui tu étais) et on fait notre interview à distance, alors as-tu toujours ce look ?

RC : ah ah ! je ne savais pas qu'on m'appelait l'indien...amusant... oui j'ai toujours ce look mais avec un peu moins de cheveux dessus, ça devient plutôt maître Jedi dans la l'épisode 1 de la guerre des étoiles ;-) L'expo Atari c'était sûrement le salon de Bercy en 97 : on vendait les CT1 et CTR14 par cartons ...et on les montait sur le stand avec le fer à souder : Merci encore à Rodolphe P. et Eric pour le coup de main (fer)... J'ai aussi failli me prendre le rail de sécu sur la A1 en rentrant dans la nuit celle d'avant on n'avait pas dormi pour souder plein de CTR14... et tout préparer les cartons à emmener...

OL: Tu nous rappelles tes principales réalisations *hard* de ces 10 dernières années ?

RC : Euh 10 ça va zapper pas mal de trucs.. Aller, 18 ans c'est mieux !
Donc y a eu en premier la Centram 14 pour le Falcon avec 4 barettes 8 bits (un exploit d'intégration sous le clavier vu par Jack Tramiel et qui a failli me la prendre pour produire mais finalement Atari France m'a envoyé tous les développeurs pour les équiper). Puis une 32 bits plus tard. Une en 8 bits pour les STF. les CT1 et CT2, le Phénix 060 + les cartes de dév DSP, PCI & Alpine pour Falcon CT2A.
Puis la CT60 + CTPCI

OL : En t'interviewant je sais que si je te demande de me raconter une anecdote je suis sûr d'en obtenir une !

RC : c'est pas évident, ça dépend ce que tu appelles anecdote... euh tiens...le circuit Falcon bus booster de la CT60 a été fait vite fait un soir dans mon nouveau bureau d'une start up suisse à Lausanne où je venais de rentrer en mars 2002. Un an plus tard un des étudiants qui développait un noyau Linux pour notre PPC405GP fut ravi de découvrir qu'il bossait avec "le" Rodolphe du monde Atari ! Ca fait 2 anecdotes ;-)

OL : Quel a été ton plus gros regret pendant toutes ces années ?

RC : D'avoir fait confiance à des gamins manipulables et immatures pour faire l'OS du Phenix 060. Car le proto je l'ai fait mais eux n'ont pas voulu finir leur travail. Un beau gachis ! Heureusement, grâce à Didier Méquignon j'ai pu faire la CT60 et la communauté Atari n'a pas tout perdu ... surtout quand on voit le nombre de Falcon équipés.



ER : Rien que ça... ;-)

OL : Eric, peux-tu nous rappeler tes principales réalisations ?

ER : D'abord pas mal de bricoles pour découvrir la programmation (et heureusement restées bien cachées). J'ai "officiellement" commencé avec « Lazer Format » qui permettait d'accélérer un peu la vitesse de lecture-écriture des disquettes.
Puis est venu « Start It » qui comblait un gros manque du bureau Gem pour le lancement d'applications depuis leurs fichiers ainsi que « View It » une vraie fonction de visualisation des fichiers en tous genres.
En complément de ces deux-là j'ai sorti « Find It », petite machine à chercher des fichiers, effectuer leur renommage, les trier, imprimer des catalogues, faire des backup.
Et j'ai aussi commis un Windframe personnalisable pour MagiC.
Plus tard j'ai commencé un bureau, Direct, qui malheureusement n'a jamais été achevé, ayant laissé l'Atari un peu de côté.
Récemment (enfin à mon échelle de temps...), j'ai collaboré avec toi Olivier, sur Inshape et MyAES (NDLR : La version native du raytracer d'Inshape sous OSX PPC et le développement du 1er windframe ainsi que le sélecteur de fichier et le form_alert).

OL : Tu aurais une anecdote à nous raconter ?

ER : Le développement sur Atari ça a toujours été très artisanal, on a beaucoup bidouillé, cherché à ajouter tout ce qui manquait, aller pas loin de l'impossible...
Je me souviens ainsi avoir eu des utilisateurs de Mac me confiant qu'ils préféraient utiliser Find It avec l'émulateur Magic plutôt que de passer par le Finder (le bureau du Mac) de l'époque. Plus complet et rapide qu'ils disaient. ;)

OL : Aujourd'hui tu es passé sur Mac et tu as toujours cette même activité de petits logiciels que les gens aiment, alors je suppose programmer sur Mac est largement plus simple que sur Atari, mais est-ce aussi passionnant selon toi ? Pas envi de temps en temps de replonger ?!!!

ER : Oui en fait même si les logiciels ont changé je reste sur le créneau du petit logiciel utilitaire. Faut croire que ça me plaît...

Et la différence Mac/Atari ? Ah c'est un vaste sujet ! Déjà l'un dispose d'une bien plus vaste communauté que l'autre et est poussée par un constructeur bien vivant. Conséquence de cela les outils pour les programmeurs ne manquent pas. Certains diront que c'est donc plus monotone, mais je ne trouve pas car le temps qu'on ne passe pas à réinventer la roue, on peut le passer sur plus intéressant, notamment les fonctionnalités qui serviront à l'utilisateur de ton programme.

Quant à replonger dans l'Atari, je pense que si le temps me le permet je le referais plus au travers de ma petite participation à des projets existants (comme MyAES) que de réécrire de nouvelles applications. Je compte aussi mettre en open source

ma librairie Gem et mes applications.

OL : Selon toi quelle orientation devrait prendre notre petit monde pour subsister 10 ans de plus ?

ER : Concevoir des procédés fiables de cryogénie ? ;)

Depuis la fin de la vente d'ordinateurs par Atari, différentes pistes ont été tentées, des clones aux émulateurs en passant par les cartes accélératrices pour faire perdurer l'existant. Je me souviens d'ailleurs à l'époque de mémorables discutions sur le newsgroup Atari...
Les émulateurs ont un côté pratique et pas cher... l'ennui c'est que sans machine la plateforme finit par y perdre son identité. On arrive bien vite à ne plus rien utiliser que les logiciels natifs de l'hôte.
Les cartes accélératrices... géniales pour les vieux de la vieille, mais petit à petit le cercle des utilisateurs finira par disparaître.
Les clones... j'ai toujours trouvé l'idée très bonne mais on s'est heurté à l'époque au coût de l'électronique et à la difficulté de concevoir une machine complète et compatible.

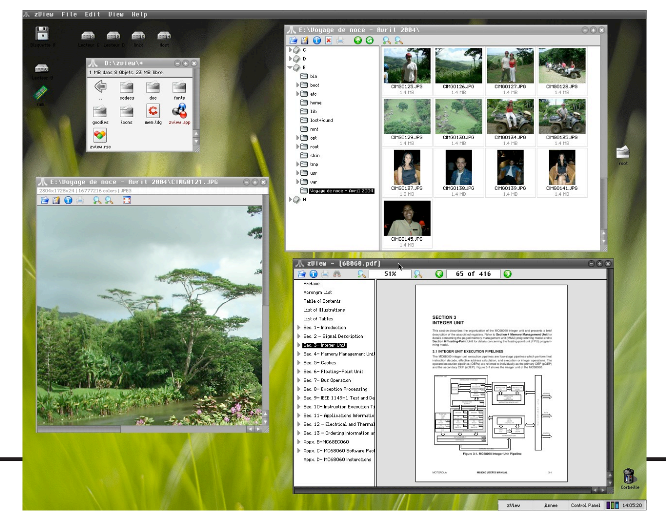
Aujourd'hui il y a peut-être une piste: on trouve des petites machines pas chères utilisant l'architecture ARM. C'est largement assez puissant pour nos bons vieux logiciel même en émulation, et en natif n'en parlons pas.

Maintenant si on a le matériel, et même un jour un OS adapté, la question qu'on doit se poser c'est comment intéresser de nouveaux utilisateurs/développeurs à tout cela ? Faut-il sortir du créneau des ordinateurs traditionnels ? Faire dans le disruptif (comme le sont les smartphones et tablettes, mais c'est juste un exemple) et trouver une nouvelle voie ? Un petit truc simple, efficace et pas cher, ce qui est l'exacte philosophie qu'avaient les premiers Atari...

Cyril m'a demandé de m'ajouter à la liste des programmeurs et de me présenter.

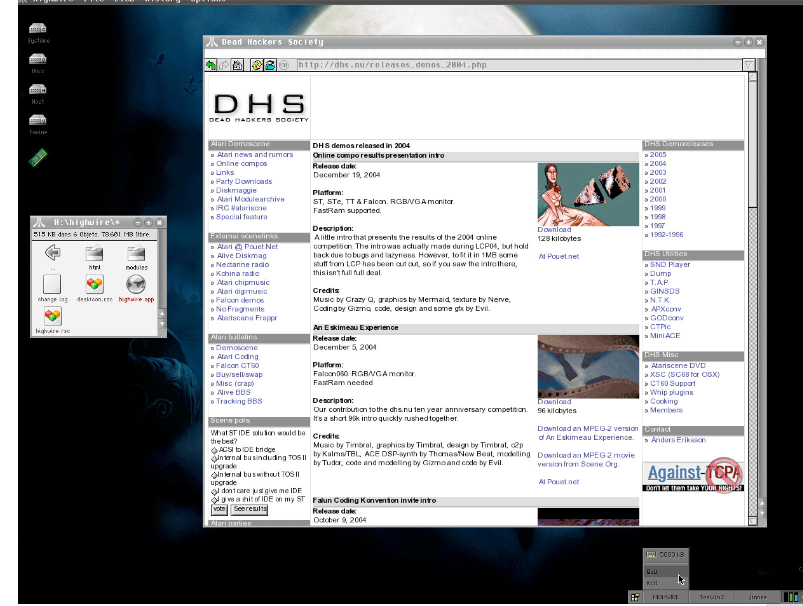
Je m'appelle **Olivier Landemarre**, j'ai 43 ans j'ai commencé à programmer sur STf en 1988 à l'époque je ne programmais qu'en Pascal ou Basic, faute d'outils corrects pour ces langages à l'époque j'ai appris le C, j'ai utilisé le Laser C extraordinaire sauf qu'avec 512-Ko on ne pouvait pratiquement rien compiler. Un ami m'a soudé 2Mo de ram supplémentaire vu que l'extension mémoire que j'avais achetée ne fonctionnait pas ! Il m'a aussi mis les roms du STE qu'il avait *patché* car l'écriture sur disque dur (40Mo) de fichiers était d'une lenteur épouvantable avec les roms du STf .

Je pense être principalement connu pour Kronos un *bench* que j'ai fait pour de mauvaises raisons en un mois. Ce logiciel dont je pensais inutile a en fait été



beaucoup utilisé pour les nouveaux projets matériels (drivers configs). Mes 2 principales réalisations sont Inshape 3 à partir des sources de Inshape 2, fournies par Patrick Merminod, de très loin le travail le plus ingrat que j'ai réalisé (1an et demi de développements 3 heures par jour !) et MyAES un nouvel AES original et graphiquement plutôt à l'aise avec les modes vidéo true color (32 bits) avec l'aide de pas mal de programmeurs. J'ai aussi quelques réalisations comme le système LDG (avec Dominique Béréziat et Arnaud Bercegeay) pour l'utilisation de librairies dynamiques, screen.ldg une librairie pour détection vidéo et transformations dans quasiment tous les formats possibles vers 24 bits et inversement, mesa_gl.ldg et Tiny_gl.ldg des ports de librairies OpenGL soft (sans accélération hardware). Plus quelques petits logiciels plus ou moins aboutis comme un générateur de code pour interface GEM jamais rendu public avec sa librairie GEM (oups c'est vieux près de 20 ans !).

Une anecdote : Au début d'Aranym qui ne fonctionnait à l'époque que sous Linux, j'ai porté ce logiciel sous Windows avec Cygwin et fait les premières compilations publiques. Un jour j'ai reçu un mail d'une société qui voulait utiliser Aranym pour un de ses logiciels pour se séparer de leur vieux Falcon pour un PC plus moderne. Seulement leur logiciel maison ne tournait que sur Falcon, c'était un logiciel d'analyse sonore de salles (typiquement leurs clients étaient les opéras !) utilisant 32 DSP 56001 dans des boites externes reliées par interface



série, ils avaient besoin des roms du Falcon pour télécharger les routines DSP distants. Leur logiciel de toute évidence fonctionnait sous Aranym Windows sauf que Aranym ne savait pas gérer l'interface série, ils m'ont demandé un coup de main pour pouvoir y arriver. Je n'étais pas capable de faire l'émulation de l'interface série alors j'ai proposé d'utiliser l'extension NATFEAT (routine dans Aranym appelables d'un programme Atari). J'ai donc réalisé les routines dans Aranym et expliqué les appels qu'ils devaient modifier dans leur programme. Malheureusement cela n'a pas marché du premier coup ! Ils ont fini par me fournir le morceau de code où ils géraient l'interface série et là je me suis rendu compte qu'il ne pouvait fonctionner que sur Falcon à 16Mhz. En effet ils ne géraient rien si les données étaient présentes ou pas sur l'interface série. De plus, il y avait problème de synchronisation entre les DSP externes et le logiciel (qui tournait trop vite sous Aranym). J'ai donc corrigé le petit bout de code qu'ils ont compilé et tout est rentré dans l'ordre. Dommage j'ai perdu les photos

que j'avais reçues.

Orientations de notre petit monde ? Je crois qu'Eric a presque tout dit, les processeurs ARM ont le vent en poupe en ce moment, c'est une occasion unique, quasiment toutes les briques existent pour réaliser un nouveau système sur ARM. Mais cela n'est pas suffisant c'est le manque de logiciel originaux qui manquent, le portage d'application c'est bien pour combler certains trous mais cela n'est pas suffisant car si il y a bien un tueur de système alternatif c'est bien le principe du logiciel open source (principe génial pourtant) car pourquoi s'embêter avec un système exotique si c'est pour faire exactement la même chose que sous Linux (obligatoirement en moins fiable) ? Toute la question est là.

Olivier Landemarre

LE MOT DES REDACTEURS

Je souhaite remercier tous les lecteurs, réguliers ou occasionnels, ainsi que les ataristes qui nous apporté leur support pendant toutes ces années.
Que de chemin parcouru depuis le début de notre aventure en septembre 2001, date de la parution du premier numéro d'AtTOS, devenu par la suite STMag.
Merci également à Cyril Denis et à Godefroy de Maupeou sans qui STMag NG n'existerait pas.
STMag s'arrête mais comme le disent les *demomakers* : "Stay Atari !"

Strider

Quelle aventure de participer à STMagazine nouvelle génération pendant toutes ces années. J'ai vraiment pris un plaisir immense, rechercher des sujets originaux pour faire maintenir la passion de ces "vieux" ordinateurs que j'utilise toujours régulièrement. Je remercie toute l'équipe qui a su avoir l'audace de montrer qu'il était possible de faire un magazine entièrement sur le monde Atari jusqu'en 2011.

Tmi

Revival prendra sans doute un peu le relais de ST Magazine, tout au moins en terme de jeu vidéo sur Atari. Rappelez-vous, ReVival dans ses premiers numéros laissaient une belle place au monde Atari avant que AtTOS ne soit créé et que ReVival devienne, du coup, 100% jeu vidéo !

Toutes les informations sur Revival sont en dernière page.





MUSEE "BOLO"

S'il y a un domaine où je n'excelle pas, c'est bien celui de conteur d'histoires.

Mais certaines fois, la passion est une des meilleures sources d'inspiration. Et c'est justement cette passion qui, voilà maintenant près de 5 ans, m'a entrainé au sein d'une des plus belles collections informatiques de Suisse : Le Musée Bolo.

Tout comme Obélix, je suis tombé dans la « marmite informatique » dès mon plus jeune âge. Et j'ai eu la chance, ces 30 dernières années, de croiser et d'utiliser quelques-unes des plus belles machines qui ont fait l'histoire de la micro-informatique.
Une marque m'a pourtant accompagné au fil des différentes époques : Atari.
La console VCS2600 bien sûr, puis toute la série ST/TT/Falcon. Et même aujourd'hui, après la disparition de la gamme et malgré la suprématie des PC et Macintosh, le travail au sein de l'association du Musée me permet de retrouver



l'indescriptible plaisir d'utiliser ces ordinateurs mythiques !
Je vais donc tenter de vous guider et de vous émerveiller par ces quelques lignes, au sein de cette aventure qui occupe pratiquement tout mon temps libre depuis quelques années.

Un peu d'histoire…

C'est en 1995 que tout commence.
Yves Bolognini, notre fondateur et collectionneur, alors encore étudiant au sein de l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL), découvre un Apple IIe sur le bord de la route. Ce fut la toute première pièce !
Les années passent et quelques machines viennent s'ajouter à la collection ; elle démarre vraiment en 1996 avec le don d'une quinzaine de machines, par l'inventeur des ordinateurs Smaky et pionnier de l'informatique en Suisse, le professeur Jean-Daniel Nicoud.

Dès 1999, la collection s'agrandit rapidement, et la maison familiale ne suffit plus à exposer toutes les pièces. Le premier local de stockage/exposition est créé. Il sera suivi, près de 3 ans plus tard, d'une deuxième surface bien plus grande. C'est au total plus de 400 m2 qui, encore aujourd'hui, servent à entreposer les ordinateurs, médias, livres et objets divers du Musée. Mais le cœur du Musée, c'est évidemment son exposition permanente…

Elle existe depuis juin 2002 au sein de la faculté d'informatique de l'EPFL. Cependant c'est l'année suivante, en mai 2003, lors du 150e anniversaire de l'Ecole, qu'elle subit une profonde transformation qui lui donne l'aspect que nous connaissons encore aujourd'hui. L'exposition étant ouverte librement pendant la journée, chaque visiteur a le loisir de naviguer entre les vitrines qui exposent une cinquantaine de machines. Plusieurs technologies se côtoient, et entre les micros, consoles et machines à calculer, vous découvrirez les technologies de ces 50 dernières années. Une série de panneaux explicatifs et posters vous guident au travers de votre visite. Enfin une touche rétro et ludique est apportée par des publicités d'époque affichées au mur à l'entrée du Musée.

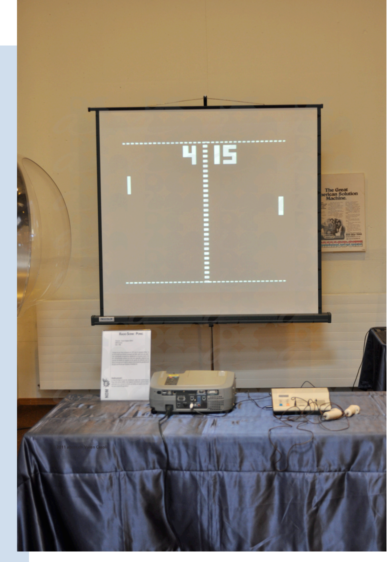
Mais la bande de copains initiale ne suffisait plus pour s'occuper d'une telle collection. Il fallait fédérer et canaliser les énergies. C'est ainsi que naquit courant 2001 l'association aBCM signifiant « les amis du Bolo's Computer Museum ». C'est une bande de bénévoles, dont je fais partie, qui œuvre pour toutes les manifestations, expositions, événements et bien sûr les visites organisées du Musée. Nous nous occupons également de la logistique de récupération et de restauration des différentes pièces et machines. L'association compte aujourd'hui un peu





plus d'une quarantaine de membres. Les plus fidèles se réunissent hebdomadairement pour les tâches courantes d'entretien et de planification. Ce noyau dur est composé d'ingénieurs, de développeurs, de jeunes aussi bien que de séniors…tous passionnés. Grâce à leurs talents combinés, il nous a non seulement été possible d'effectuer de nombreux travaux de rangement, d'inventaire et d'organisation dans les locaux de stockage, mais surtout de réaliser des remises en état sur des pièces rarissimes de la collection. La générosité, l'optimisme et la motivation de cette équipe sont un élément moteur du Musée.

Depuis 1995 et les premières collectes de machines, l'exposition permanente, l'association et ses diverses manifestations et expositions, un énorme travail d'équipe a été accompli. Cependant, et afin de crédibiliser encore plus notre Musée, il nous manquait un organe faîtier *(ndlr : terme suisse signifiant "central")*. La Fondation « Mémoires Informatiques » voit le jour en 2007. La pérennisation et la sauvegarde du patrimoine informatique sont ses buts principaux, tout en sollicitant investisseurs et partenaires par la recherche de fonds. Le comité de Fondation se réunit mensuellement et réalise un



travail de fond fantastique, qui nous a permit d'obtenir le soutien financier d'institution comme la Loterie Romande, et d'accroître son partenariat avec l'EPFL.
Aujourd'hui, le Musée Bolo représente une somme de travail incroyable.
La collection contient actuellement plus de 1500 pièces, ce qui totalise plus de 800 ordinateurs différents. A ceci s'ajoute près de 6000 livres et magazines, et plus de 3000 objets divers. Depuis 2004 nous sommes officiellement reconnu par l'Association des musées suisses. En 2010, la Fondation Mémoires Informatiques est devenue propriétaire et gestionnaire légal de la collection.
Et 2011 s'annonce comme l'année du renouveau, puisque l'exposition du Musée va, pour la deuxième fois de son existence, se transformer complètement d'ici quelques mois. Le projet remonte à plus d'un an, mais il est sur le point de se concrétiser. L'idée est d'aborder des thèmes dans l'exposition, qui aura toujours sa partie permanente, mais qui





pourra ainsi évoluer et présenter des pièces différentes de la collection au fil des années.
L'espoir est de voir le nouveau Musée prêt pour la prochaine grande manifestation à laquelle nous participons chaque année depuis 7 ans : La Nuit des Musées. Elle aura lieu le dernier week-end de septembre.
Et si d'ici là vous souhaitez nous rendre visite, c'est avec le plus grand plaisir que nous vous accueillerons.

Varen Casoli

www.bolo.ch
www.memoires-informatiques.org
www.abcm.ch



LE POINT SUR LES NAVIGATEURS INTERNET SUR ATARI

A une époque où internet est devenu omniprésent et indispensable (en France au moins une heure d'utilisation par jour en moyenne à des fins de loisir), peut-on encore envisager une navigation internet sur nos Atari ?

Il est vrai que l'internet d'aujourd'hui n'a plus grand-chose à voir avec celui qui avait émergé dans les années 90. D'une structure simpliste avec de rares photos, nous sommes passés à des pages complexes au contenu riche comportant une foule d'images, de liens, d'animations, dans une recherche esthétique.

Les navigateurs pionniers sur Atari : *CAB (Crystal Atari Browser), Wensuite*, et *Adamas* du pack *Draconis* (pour les principaux) ont suivis la démocratisation d'internet des années 90. S'ils étaient utilisables hier, ce n'est plus vraiment le cas aujourd'hui...

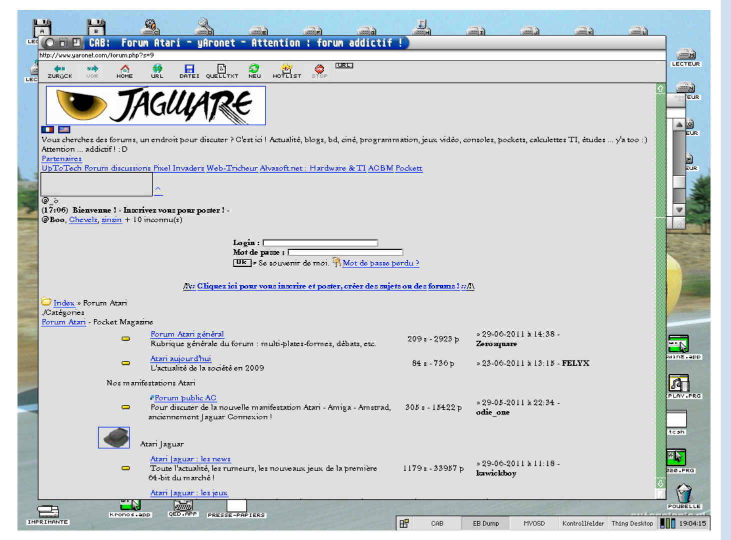
I. Les navigateurs ancienne génération

CAB a été et reste même encore aujourd'hui le navigateur le plus connu de la scène Atari. Développé entre 1995 et 2000, il est donc à l'arrêt depuis plus de 10 ans ! Et cela s'en ressent aujourd'hui, malgré ses honorables performances en son temps : support de l'HTML 3.2, des *frames* et des gif animés.

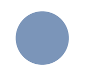
Aujourd'hui CAB 2.8 en version demo donne un résultat mitigé mais c'est légitime après un développement arrêté depuis si longtemps. Bon nombre de pages ont un rendu grisâtre, les textes ne sont pas placés au bon endroit. Des pages connues sont méconnaissables, et les temps de chargement peuvent être parfois longs.

Néanmoins il s'agit d'un navigateur stable, facile à connecter (avec *Sting/Stik*) et utilisable sur un simple ST. Ce qui lui donne encore un certain intérêt.

Ensuite, les navigateurs s'inscrivant dans une suite de logiciels (navi-



gateur, pile de connexion tcp/ip, client email, FTP, news) tels que *The Light Of Adamas*, ou le navigateur de *Wensuite* sont aujourd'hui totalement dépassés et inutilisables. Supportant l'HTML 3.2 leur développement n'a pas excédé l'an 2000, même si des versions beta ont pu paraître un peu plus tard. S'en servir relève du défi, ceux-ci ne reconnaissant pas la pile TCP/IP *Sting/Stik* ou la couche réseau *Mint-Net*. Leur module de connexion était prévu pour l'usage d'un modem ancien type 33 ou 56 k. Il existe bien une passerelle *Mint-Net* pour *Adamas* mais l'essai est resté vain car ce dernier fige sans arrêt. Ces navigateurs étaient connus pour leur grande instabilité, et n'égalaient pas *CAB*. Toutefois on peut ouvrir des pages HTML enregistrées préalablement sur le disque dur.



Enfin citons l'obscure *Links*, un logiciel libre porté sur Atari en 2008. Celui-ci supporte le HTML 4.0, pas les CSS (comme ceux vu précédemment). La connexion s'établie par la couche réseau *Mint-Net*, pratique donc, on va pouvoir le tester ! Comme souvent, la 1ère page qu'on essaye d'afficher, est *Google*, et au 1er abord c'est le choc, le rendu est très daté, la navigation lente, et c'est peu ergonomique. Finalement je parviens à taper une recherche et visiter des sites. Il a au moins le mérite de fonctionner et semble stable. Je le classe dans les « vieilleries » de la navigation sur Atari, un logiciel à tester « pour voir » mais qui n'aura pas de réel usage. Assez lourd sur le disque dur (14 Mo et plus de 2000 fichiers), et très long à lancer sur un Falcon 030, je recommande de l'essayer avec une CT60.



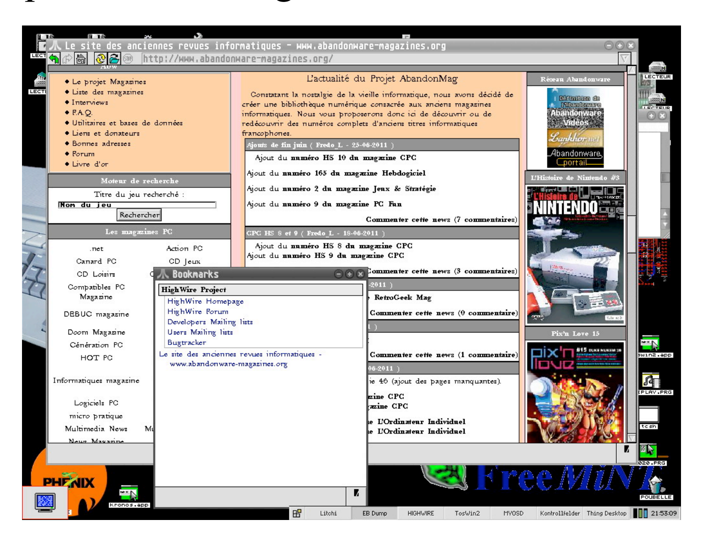
II. Le web moderne sur Atari

Par ce titre pompeux j'entends surtout une navigation pratique et exploitable, sans rendu de pages défigurées en « mode liste » comme cela est le cas avec les plus vieux. Il est évident que ce n'est pas encore demain qu'on ira sur *YouTube* depuis un Atari.

HighWire est désormais connu comme une alternative de 1er choix. Tout d'abord il est gratuit à l'inverse des précédents qui étaient payant. Ensuite il offre un rendu des pages très correct, supporte le HTML 4, tout type d'images, les CSS 1.0. Puis il est léger, rapide, peu exigeant pour se connecter, il est fournit avec les OVL permettant le lien avec les piles TCP/IP : *Sting, Stik, Mint-Net*, et *I-Connect*. Aussi depuis la version beta 0.34 HighWire gère les marques pages d'une manière assez ergonomique. Son menu avec le clic droit de la souris est aussi pratique et complet : *« save target as », « save image as », « open in a new window »*, … ce que CAB faisait aussi mais de façon limitée en version demo.

Un autre avantage de *HighWire* souvent avancé est son support toujours actif… en théorie. Car cela fait déjà un an qu'il *n'y* a plus eu de nouvelle mise à jour. Et plus inquiétant encore, les dernières mises à jour n'étaient en fait que des améliorations mineures, le développement de son moteur dans le but de suivre (de loin) l'évolution du net semble être stoppé. *HighWire* laisse donc comme souvent malheureusement un arrière goût d'inachevé, et s'il est tout à fait utilisable il peut s'avérer parfois instable, notamment en plantant lors du chargement d'un site récent, j'ai pour ma part de temps en temps des erreurs de bus. N'oublions pas aussi que *HighWire* est réservé à des Atari « puissants ». Même s'il est dit compatible tout Atari oubliez les simples ST : *HighWire* requiert un système multitâche (*Magic* ou *Mint*), ce qui par définition nécessitera pas mal de mémoire, sans soute plus que les 4 Mo maximal embarqués sur un STE pour fonctionner. Il faudra au moins un Falcon avec 14 Mo de ram pour l'utiliser correctement, et encore il ne faut pas être pressé, un 030 à 16 MHz c'est lent. *HighWire* vise clairement des Atari plus performants, son exécutable est d'ailleurs compilé pour des 040 et 060. Essayé sur une

CT63 il est très réactif et rapide, c'est assurément le meilleur rapport vitesse/qualité des navigateurs Atari.



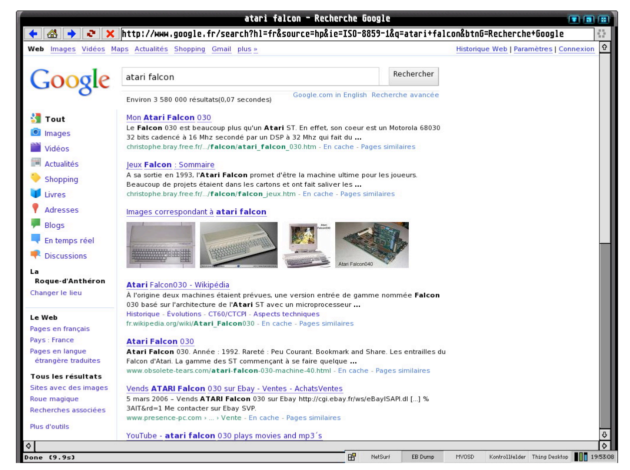
Maintenant voyons LE nouveau navigateur web de l'Atari sur lequel nous fondons tous nos espoirs : *NetSurf*. Activement en développement c'est le port Atari de *NetSurf* 2.7, un navigateur *open source* écrit initialement pour les plates-formes Risc OS et déjà porté sur Linux, AmigaOS, BeOS, …

Il supporte très bien le HTML 4, les CSS 2.1, le protocole HTTPS, les police Freetype2. Sur ce dernier point je conseille d'éditer le fichier « choices » et de vérifier qu'il soit inscrit « atari_font_driver:freetype » et non pas « internal », ça sera bien plus jolie. Ce qui impressionne c'est aussi de voir les animations : smileys, bannières publicitaires, … et de manière fluide !

Le rendu est ce qu'il existe de mieux aujourd'hui sur un Atari, ce qui signifie bien sur qu'il faut de la puissance : 32 MHz minimum, 32 Mo de ram, un affichage 15 bits (32768 couleurs). Pour l'OS c'est *FreeMint* car *NetSurf* utilise la couche réseau Mint-Net seulement.

Si le résultat est superbe il faut admettre que ce n'est pas rapide. Le chargement des pages s'avère souvent long, mais curieusement des pages assez chargées en photos peuvent être vite affichées. Il faut prendre en compte aussi la lenteur du port cartouche, souvent utilisé avec une interface ethernet afin de connecter son Atari au net. Son auteur m0n0 (que je vous incite à supporter) a fait pas mal d'efforts sur la dernière version pour améliorer un peu la vitesse de chargement, mais des progrès sont encore à venir avec des optimisations importantes sur le moteur de la version originale de NetSurf. Aussi l'interface n'est pas encore terminée, pas de menu avec le clic droit, les téléchargements sont seulement possibles en cliquant sur un lien direct, par contre les marques pages ont été intégrés.

Il faut bien admettre qu'ajourd'hui *NetSurf* s'inscrit comme le futur du Web sur nos Atari, son auteur a déjà fait un boulot énorme en peu de temps, et on ne peut que l'encourager de nous avoir fourni ce beau navigateur fonctionnel.



Internet sur Atari est donc toujours possible à l'heure actuelle, *NetSurf* est apparu comme un sauveur à un moment où il n'y avait plus rien en vue. Les plus anciens font partis d'un passé déjà bien lointain, et auront un rendu de plus en plus dégradé dans le temps. Le seul intérêt peut être de les utiliser sur un simple ST pour le fun. Il convient donc de suivre l'évolution de *NetSurf* qui devrait gagner en rapidité avec de futures optimisations.

MadMax





REPORTAGE

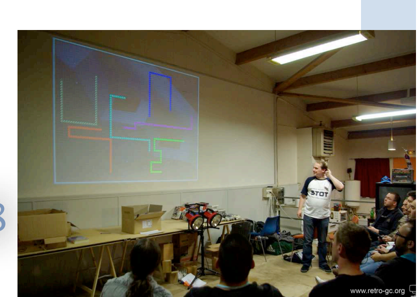


S'est déroulée au mois d'avril 2011, une nouvelle session de l'ex-Atari Connexion (devenue AC vis-à-vis d'Atari France, et aujourd'hui de l'orientation de la convention) toujours organisée par l'infatigable association RGC. Il faut savoir que depuis quelques années, cette manifestation s'ouvre aux autres machines rétro, mais la fibre atariste reste toutefois prépondérante.
Au menu, deux journées bien remplies avec des présentations diverses comme de nouveaux jeux su MSX, CPC et ST ou encore du *hardware* concernant le Commodore. Avec aussi l'habituel concours sur *Medieval Mayhem* (clone superbe de *Warlords* sur Atari 2600) devenu incontournable depuis plusieurs années.
Des logiciels comme *Degas Elite XL* (pour PC sous Windows) ont été dévoilés et permettent de faire évoluer de vieux logiciels sous des environnements plus récents tout en conservant leur utilité pour la création artistique sur nos machines, quelle soit jeu ou démo.
On pouvait aussi assister à la présentation du groupe NoExtra représenté par Zorro qui avait réalisé pour l'occasion une invitro sur Atari ST.
En parlant de création, le concours de développement « speed-coding », avec pour thème le *Tetris-like* a permis d'aboutir en moins de 24 heures à des bases très prometteuses comme le *Tetribug* de *Matmook* sur Jaguar et dans lequel on trouve la patte de *Gregg*, celui-là même qui réalise les belles premières pages de l'excellent magazine ReVival (que l'on ne saurait trop vous conseiller, on ne sait d'ailleurs pas pourquoi) et même de ce numéro 148 de ST Magazine !
Il n'est pas le seul avec des créations sur CPC, Lynx, Game Boy Advance et aussi GP32 ! C'est d'ailleurs ce dernier qui l'a emporté : *Quadris* de *Orion_*

On pouvait évidemment compter sur des stands «*freeplay*» avec des valeurs sûres telles que l'Atari 2600/7800, l'Amstrad CPC, la gamme MSX ou encore la possibilité de s'essayer sur Commodore 64. Et bien sûr, l'espace bourse/échange qui a permis de nombreuses transactions ou encore des dons.

De nombreux étrangers ont fait le déplacement de toute l'Europe (Allemagne, Suisse, Belgique) signe que la qualité de cette manifestation est sans égale. Cette 6ème édition a pu rassembler près de 80 personnes dans une ambiance conviviale et chaleureuse. Car sa spécificité regroupant plaisirs ludiques, joies de la programmation, compétences techniques, affrontements par concours interposés et plein d'autres choses encore, tend à asseoir la longévité de l'AC sur le long terme depuis 2006. L'avoir maintenue à 100% Atari l'aurait sans doute coulée et ce que l'on pouvait craindre (perte de l'identité originelle) n'a pas eu lieu.

RayXambeR

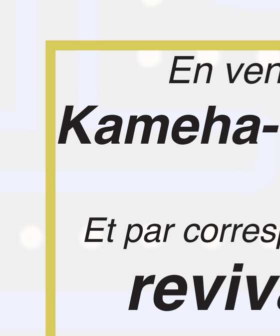




Toute l'actualité du jeu vidéo
HOMEBREW, rétro &
shoot'em up
est dans ReVival !







En vente en magasin chez
Kameha-Shop *et* **GamerTag**

Et par correspondance sur le site officiel
revivalgames.org